
BIMESTRIEL 20 F
l'ecran
FANTASTIQUE
23
LE MAGAZINE COULEURS DU CINEMA FANTASTIQUE ET DE SCIENCE FICTION
En avant-première : CONAN, LE BARBARE de JOHN MILLIUS
MAD MAX N° 2, entretien avec le réalisateur GEORGE MILLER
Les effets spéciaux de WOLFEN : entretien avec ROBERT BLALACK, LE CINEMA FANTASTIQUE AUSTRALIEN : PETER WEIR.
LA SAGA DU DOCTEUR WHO science-fiction à la télévision
L 1552-23-20 F
Dans ce Numéro : VIDEO FANTASTIQUE MAGAZINE N° 1


ORBITES
Science-fiction
Fantastique
ARTHUR CLARKE
Rendez-vous avec Méduse
STANLEY WEINBAUM
La vallée des rêves
IAN WATSON
Ce que je crois
LA SCIENCE-FICTION CHINOISE
CINÉMA: VERS UN NOUVEAU FANTASTIQUE?
39 F
1
REVUE TRIMESTRIELLE

Rédaction, édition :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs-Elysées - 75008 Paris - Tél. : 562.03.95.

REDACTION

Directeur/Rédacteur-en-Chef :
Alain Schlockoff

Secrétaire de Rédaction :
Dominique Haas

Comité de Rédaction :
Bertrand Borie, Frédéric Lévy, Christophe Gans, Dominique Haas, Pierre Gires, Jean-Marc Lofficier, Gilles Polinien, Alain et Robert Schlockoff.

Avec la collaboration de :
Olivier Billiottet, Jocelyne Caredda, Guy et Valérie Delcourt, Gilles Gressard, Alain Gauthier, Evelyne Lowins, Brian McFarlane, Claire Dentan, Etienne Moreau de Balasy, Patrick Mead, Fabrice Couderc, Jean-Claude Romer.

Correspondants à l'étranger :
Randy et Jean-Marc Lofficier (U.S.A.), Alan Jones, Mike Child, Phil Edwards (G-B), Salvador Sainz (Espagne), Danny De Laet (Belgique).

Documentaliste :
Daniel Bouteiller.

EDITION

Directeur de la publication :
Alain Cohen

Abonnements :
Media Presse Edition,
92, avenue des Champs-Elysées
75008 Paris.
Tarifs : 6 numéros : 95 F
(Europe : 105 F).
Autres pays (par avion) : nous consulter (voir bulletin d'abonnement page 80).

PUBLICITE

Publi-Ciné, 92, Champs-Elysées - 75008 Paris - Tél. : 562.75.68.

Notre couverture : « Conan » de John Millius.

L'Ecran Fantastique bimestriel est édité par Média Presse Edition. Commission paritaire : n° 55957. Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Les manuscrits ne sont pas rendus. Dépôt légal : 1er trimestre 1982, copyright : © L'Ecran Fantastique, tous droits réservés.

Composition, photogravure & impression : Imprimerie de Compiègne.
Ce numéro a été tiré à 16 000 exemplaires.

L'Ecran Frantastique n° 24 paraitra en mai.



SOMMAIRE DU N° 23 DOUZIEME ANNEE



Les Ogrons, serviteur des Daleks (Dr Who).

LES ACTUALITES

LES FILMS

LES ARCHIVES DU CINEMA FANTASTIQUE

LA CHRONIQUE

VIDEOFANTASTIQUE MAGAZINE N° 1

Ce journal contient un encart numéroté de I à VIII.

EDITORIAL

A peine avez-vous eu le temps de découvrir notre nouvelle présentation et notre nouveau logo (n° 22) que, sans crier gare, nous récidivons, et bouleversons à nouveau notre mise en page !
Interversion des rubriques, création d'un mini-magazine *à l'intérieur* du magazine, etc., tout ceci correspond à notre permanent souci d'amélioration technique, artistique et rédactionnelle, notre nouveau système d'impression nous donnant la possibilité désormais d'être à la pointe de l'actualité.
Si la forme change, le contenu demeure cependant identique. Désireux de vous offrir en priorité une information conséquente sur l'actualité internationale, tout en gardant à l'esprit votre souhait de retrouver nos archives, nous nous livrons à une sorte de jonglerie rédactionnelle, qui nous permet, ce mois-ci, d'aborder le cinéma australien *(Peter Weir, George Miller)*, l'héroic-fantasy *(Conan)* et la science-fiction télévisée *(Le Dr Who)*.
Conscients de l'intérêt suscité par l'actualité de la vidéo fantastique, nous avons développé cette dernière rubrique jusqu'à lui donner les dimensions d'un magazine, guide pratique où vous retrouverez, dans chaque numéro, les dernières informations, diverses critiques, et prochainement la liste des films à capter sur notre petit écran.

Bonne lecture !

COURRIER DES LECTEURS

« Je me procure régulièrement l'E.F. depuis près de 8 mois, et je dois vous féliciter de votre nouvelle formule couleurs. Je dois mentionner que malheureusement certains bons films fantastiques sont souvent programmés en province à des heures impossibles (surtout pour nous écoliers), et que la barrière « interdit aux moins de 18 ans » est mal supportée et mal répartie. Je pense à *Pulsions* de De Palma ou à *Possession* de Zulawski. Pourriez-vous consacrer des numéros spéciaux aux films de space-opera, comme vous le faites pour des « monstres sacrés », comme Lee ou Cushing ? ».

Philippe Guasch, 81600 Gaillac

« Je réalise grâce à l'auteur de la *tendresse du maudit*, Jean Manuel Costa (il est extraordinaire et il fait tout pour nous aider) des films d'animation en trois dimensions. Il s'agit d'un travail démentiel et il est important pour ne pas abandonner d'avoir une grande foi en le fantastique, et là, l'E.F. sert d'une façon prophétique. L'E.F. sert pour se détendre d'un enchainement psychologique qui nous lie d'une telle façon au film en cours que l'on s'extériorise complètement et qu'il est très dur de reposer les pieds sur terre. Psychédéliquement, l'E.F. répond à nos besoins et, pourtant, parfois on voudrait connaître autre chose. C'est pour cela que le courrier existe (merci). Je voudrais vous poser quelques questions : — organiserez-vous un concours de films super-8 ou même de dessins ? — Que devient le film-projet de David Allen *The Primevals ?* — Pourquoi n'y aurait-il pas des dossiers sur des courts-métrages (ex. : *Le voyage d'Orphée*, de J.M. Costa). Un grand merci pour la couleur qui vient embellir votre revue ! ».

Bertrand Fernandez, 23000 St-Laurent

Nous avons déjà organisé un premier concours de dessins à l'occasion du 11e Festival de Paris, et nous le renouvelons. The Primevals *a été provisoirement abandonné. Nous nous efforçons de défendre le cinéma français par la présentation au Festival de Paris de courts-métrages fantastiques (dont certains ont depuis été diffusés à la télévision :* La tendresse du maudit, Sybille, Le manège, Barbe bleue, Fracture, *etc.) et nous continuerons. L'idée d'une semblable promotion par l'intermédiaire de notre magazine nous semble intéressante, et nous invitons les jeunes réalisateurs à nous contacter à ce sujet.*

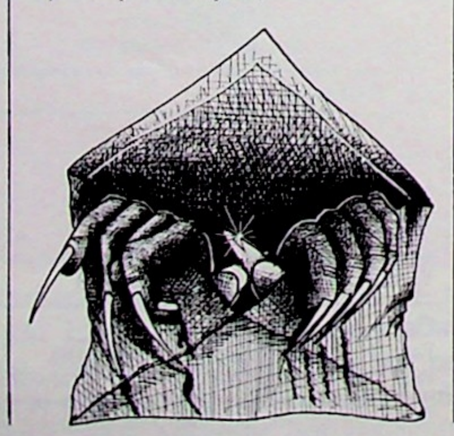
« M'adressant à votre revue ainsi qu'à vos lecteurs, je me permets d'attirer votre attention sur l'idée qu'apporte le film de John Boorman, *Excalibur*. N'étant pas critique, je ne jugerai donc pas ce film, mais vous ferai remarquer qu'un réalisateur a enfin réussi à porter à l'écran les légendes du Moyen-Age avec tous leurs mystères et tout le fantastique qu'elles contiennent. John Boorman a-t-il ouvert les portes d'un domaine inépuisable ? Les cinéastes pourront-ils recréer les fabuleuses légendes d'avant notre ère ou les étranges univers de H.P. Lovecraft ?
Qui osera réaliser et porter à l'écran l'extraordinaire ouvrage de Michael Moorcock : « Elric le nécromancien » ? Des questions qui nous ferons rêver avec l'espoir que l'industrie du cinéma utilise toute sa technicité afin de réaliser ce qui nous semble encore impossible ».

Pierre Verger, 24600 Ribérac

« Je vous écris pour vous féliciter pour votre revue, la meilleure revue consacrée au cinéma, à mon avis. Le premier numéro que j'ai eu entre les mains fut le 13. Enthousiasmé, je me suis abonné, et ai fait l'acquisition des anciens numéros par l'intermédiaire de Temps Futurs que vous m'avez fait connaître. La couleurs et le système des agraphes sont les bienvenus dans l'E.F. A cette occasion, j'aimerais vous apporter une suggestion. Puisque maintenant vous utilisez le système des agraphes, pourquoi ne pas publier, dans chaque numéro, un poster représentant soit un acteur, ou une actrice, soit une affiche de cinéma ? Par exemple, pour les dossiers consacrés à Vincent Price et Peter Cushing, un poster les représentant ou représentant l'affiche de leur meilleur film aurait été intéressant ».

Hervé Pasquereau, 85500 Les Herbiers

« Lecteur d'E.F. depuis le n° 13, je me permets de vous faire part, tout d'abord de mes félicitations amplement méritées, et ensuite, de quelques suggestions :
— pour transformer votre revue en un outil de travail, il conviendrait de réaliser un index alphabétique mis à jour ;



— un concours de dessins (monstres, vaisseaux spatiaux) patronné par votre revue ;
— une rubrique des meilleurs photos de films de S.F. et de fantastique ;
— une rubrique de fiches-cinéma détachable pour une meilleure disponibilité des informations cinématographiques ;
— une rubrique Cinéphageux plus étoffée ; Quid cinématographique de S.F. et du fantastique (se rapportant à des titres, à des interprètes, à des réalisateurs) ; ciné-lettres (titres déplacés) ».

Joël Le Drogo, 56300 Pontivy

« Le très beau texte de Bernard Charnacé et l'étude passionnante, comme toujours, de Pierre Gires font du dossier Peter Cushing (E.F. 19) un document exceptionnel aussi bien sur l'admirable comédien que sur le cinéma d'épouvante anglais des années soixante que nous aimions tant. Une question : comment revoir aujourd'hui, *Le cauchemar de Dracula*, ce classique devenu invisible ? Pourquoi la Cinémathèque Française ignore-t-elle ce si beau film ? Pourquoi n'est-il jamais projeté dans les salles parisiennes ? »

Jean-Claude Vignaud, 75005 Paris

La cauchemar de Dracula *n'est pas exploité en salles, n'ayant plus de distributeur. Il serait cependant question d'une réédition future...*

« Ruggero Deodato est un de ces tâcherons dont les amateurs de fantastique doivent boycotter les films. J'ai deux chats, et les déclarations de ce « réalisateur » (EF 19) m'ont glacé d'horreur. Avec lui, la mauvaise foi devient un art et son hypocrisie ferait rougir le Don Juan de Molière ! On pourrait rire de bon cœur si Deodato ne sacrifiait pas d'animaux pour tourner ses films malsains et racoleurs. Applaudissons la censure italienne qui laisse passer des films comme *Dawn of the Dead* ou *Maniac* intacts et qui sait sévir intelligemment contre ce *Cannibal Holocaust* qui est une insulte aux amateurs de vrai cinéma ».

Benoît Lestang, 75013 Paris

« J'ai été enthousiasmé par le film *Cannibal Holocaust*. C'est un chef-d'œuvre du genre Ruggero Deodato y affirme son goût pour l'horreur réaliste (aucun détail ne manque dans certaines scènes), et joue avec ses spectateurs. Il les plonge dans un tourbillon d'images terrifiantes et sauvages (les mouvements saccadés de la caméra les rendent encore plus réelles). A l'inverse du légendaire *Massacre à la tronçonneuse*, où l'horreur est provoquée par le bruit infernal de la machine (craquement d'os). *Cannibal Holocaust* est une œuvre où les spectateurs font office de voyeurs ».

Philippe Agrati-Cohen, Nice.

NOVEMBRE 1982
12e Anniversaire du Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction

Le Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction, organisé sous le haut patronage du Secrétariat d'Etat à la Culture, du Centre National de la Cinématographie, et de la Ville de Paris aura lieu, pour sa douzième année consécutive, à Paris, au GRAND REX (2 800 places), du 11 au 21 novembre 1982.

Le Festival présentera des longs métrages inédits en compétition, des avants-premières mondiales en présence des réalisateurs, des sections informative et rétrospective, et des courts métrages de différents pays, dans les catégories Epouvante, Science-Fiction, Merveilleux.

Les projections auront lieu tous les soirs dans la grande salle du Rex, de 20 h à 24 h. Tous les films sont différents et ne seront présentés qu'une seule fois.

Les spectateurs intéressés pourront s'inscrire début septembre (une fiche de réservation d'abonnement figurera à cet effet dans le numéro de septembre de L'Ecran Fantastique).
Pour toute demande de réponse individuelle prière de joindre une enveloppe timbrée.



12e FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION

Secrétariat : 9, rue du Midi. 92200 Neuilly. France
(tél. : 745.62.31)

Tentative de définition du Fantastique...

De la science-fiction
De l'anticipation
De l'insolite
Du merveilleux
Et de l'épouvante

par Jean-Claude Romer

Le « Fantastique » au Cinéma, ça n'existe plus !

Aujourd'hui, c'est bel et bien le Cinéma lui-même, dans sa totalité, qui est en train de devenir « Fantastique »... !

En effet, selon l'hebdomadaire « Variety », en 1970, Epouvante et Science-Fiction ne représentaient encore que 5 % du chiffre d'affaire global de l'industrie cinématographique américaine. On en est arrivé à 40 % en 1980... Puis à 50 % en 1981... ! Qu'en sera-t-il en 1982 ?

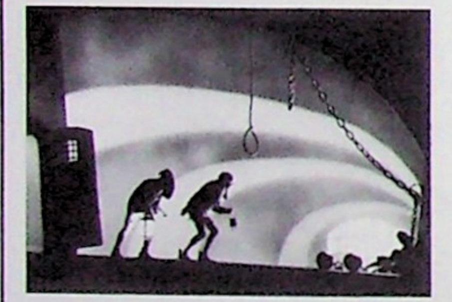
C'est un véritable raz-de-marée auquel nous assistons depuis dix ans !

Le « Fantastique » fait, de plus en plus, recette (et quelles recettes !) (1), le « Fantastique » plait aux jeunes, le « Fantastique » à les honneurs de la critique, le « Fantastique » possède sa revue (celle-là même que vous lisez), bref, le « Fantastique » a désormais droit de cité.

Mais qu'est-ce donc que le « Fantastique » ?

Comment le reconnaître ? Comment le définir ?

Nous allons — après quelques autres — tenter d'apporter ici des réponses à ces difficiles questions.



« La main du diable » de Maurice Tourneur.

Il semble, tout d'abord, que cette étiquette — commode, mais plutôt floue — de « Fantastique », recouvre, en fait, six grandes catégories :

1) **Le Fantastique,** proprement dit : de tradition souvent folklorique, il met en scène des créatures de légende *(Dracula, Le Loup Garou)* ; des morts-vivants *(La nuit des morts-vivants)* ; des fantômes *(L'Aventure de Mme Muir)* ; des sorcières *(Ma femme est une sorcière)* ; le Diable *(La main du diable)* ; les maisons hantées *(Shining)* ; les miracles *(Les dix commandements)*, etc.

Définition :

On peut parler de Fantastique lorsque, dans le monde du réel, on se trouve en présence de phénomènes incompatibles avec les lois dites « naturelles ».

Exemple :

Lorsqu'une pomme, se détachant de la branche du pommier, au lieu de tomber vers le sol, se met à s'élever vers le ciel, on peut dire que l'on se trouve devant un fait en contradiction avec ce que l'on sait de la loi de la gravitation universelle.

2) **La science-fiction :** « science et fiction » ou « fiction scientifique », cela va de *Métropolis* à la *Guerre des Etoiles* et de *Frankenstein* à l'*Homme Invisible*...



« Frankenstein » de James Whale.

Définition :

On peut parler de Science-Fiction lorsque, dans le monde du réel, il y a intervention de l'homme dans le processus de phénomènes incompatibles avec les lois dites « naturelles ».

Exemple :

Un chercheur a découvert un procédé qui inverse localement la gravitation, ce qui permet ainsi à une pomme qui se détache de son arbre, non pas de tomber, mais de s'élever dans les airs.

3) **L'Anticipation** (2) : c'est *Alphaville* et *Rollerball, Malevil* et *Mad Max.*

Définition :

On peut parler d'Anticipation lorsque, dans le monde futur du réel, on se trouve en présence de phénomènes compatibles avec les lois dites « naturelles ».

Exemple :

En l'An 2 000, une pomme se détache de la branche d'un pommier et tombe vers le sol.

4) **L'Insolite :** on peut y ranger *Freaks, La Nuit du Chasseur* ou *Elephant Man.*

Définition :

On peut parler d'Insolite lorsque, dans le monde du réel, on se trouve en présence de phénomènes inhabituels mais compatibles avec les lois dites « naturelles ».

Exemple :

Lorsqu'une pomme, se détachant de la branche du pommier, au lieu de tomber vers le sol, se met à s'élever vers le ciel, on peut dire que l'on se trouve devant un fait apparemment en contradiction avec ce que l'on sait de la loi de la gravitation universelle. Mais si, à l'examen, cette « pomme » s'avérait n'être qu'un petit ballon gonflé à l'hélium et peint à l'image de ce fruit, il va de soit que le fait que celui-ci s'élève dans les airs serait alors tout à fait compatible avec la loi de la gravitation universelle.



« Rollerball » de Norman Jewison.



« Eléphant Man » de David Lynch.

5) **Le Merveilleux :** c'est celui des contes de fées *(La Belle et la Bête)*, de la mythologie *(Jason et les Argonautes)*, de l'onirisme *(Alice au Pays des Merveilles)* ou du dessin animé (l'univers de Tex Avery).



« Alice » de Norman Mc Leod.

---

(1) Les trois films en tête du « All Time Boxoffice Champions » (Canada/U.S.A.) sont trois films « Fantastiques » : 1° *La Guerre des Etoiles* (185 138 000 dollars de recette), 2° *L'Empire contre-attaque* (134 209 000 dollars) et 3° *Les dents de la mer* (133 435 000 dollars). *Autant en emporte le vent* n'apparaît qu'en 12° position... (d'après « Variety », du 13/1/81).

(2) Et son contraire, la Rétrocipation (Cf. *La Guerre du Feu*). **Définition :** on peut parler de Rétrocipation lorsque, dans le monde passé du réel, on se trouve en présence de phénomènes compatibles avec les lois dites « naturelles ». **Exemple :** 80 000 ans avant J.C., une pomme se détache de la branche d'un pommier et tombe vers le sol.

Définition :

On peut parler de Merveilleux lorsque, dans le monde de l'imaginaire, on se trouve en présence de phénomènes incompatibles avec les lois dites « naturelles ».

Exemple :

Le jardin enchanté des Hespérides, planté de pommiers dont les branches sont chargées de pommes d'or qui procurent l'Immortalité.

6) **L'Epouvante :** de *Psychose* à *Répulsion* et de *Massacre à la Tronçonneuse* à *l'Au-Delà*.

Définition :

On peut parler d'Epouvante lorsque, dans le monde du réel ou de l'imaginaire, on se trouve en présence de phénomènes qui tendent à susciter chez le spectateur certaines réactions psychiques ou viscérales dans le registre de la peur.

Exemple :

Une pomme qui se détache de son arbre, arrive sur le sol couverte de sang.

« *Epouvante* », « *terreur* » et « *horreur* », sont des termes que l'on retrouve le plus fréquemment utilisés lorsqu'il s'agit d'indiquer au spectateur en puissance qu'est le lecteur de journaux (pavés publicitaires, classement par genres) ou le passant (affiches, frontons des cinémas) que le film qui se signale à son attention relève d'un genre bien particulier.

De tous les termes utilisés — abusivement, la plupart du temps et dans le but d'une surenchère évidente (3) — *épouvante* semble être le vocable sous lequel, sans commettre trop d'erreurs, on puisse ranger commodément le plus grand nombre d'œuvres répondant à la définition que nous en avons donnée. N'oublions pas non plus le cortège des « frayeurs, « peur », « effrois », « angoisse », « anxiété », « inquiétude », « appréhension », etc., toutes les demi-teintes de l'Epouvante.

Il est également évident que le coefficient personnel d'émotivité du spectateur, l'époque, le lieu, interviennent ici pour une large part dans son appréciation. *Terreur* (= Frayeur extrême, cf. le dictionnaire) est plus faible qu'*épouvante* (= terreur vive et soudaine), mais *horreur* (= effroi causé par un spectacle affreux ou répugnant) est nettement trop fort et ne devrait, par conséquent, être employé qu'avec beaucoup de circonspection, les véritables films dits d'*horreur* — bien que de plus en plus nombreux — étant encore rares.

En effet, il ne semble pas que l'on puisse qualifier d'« *Affreux ou répugnants* » les films produits par la « Hammer Films » (sous la direction de Terence Fisher, Freddie Francis, Michael Carreras, etc.) ou de l'« American International Pictures » (avec Roger Corman), qui relèvent plutôt de la terreur ou épouvante poétique. Par contre, il faut accepter l'étiquette d'« *horreur* » lorsqu'il s'agit de *La Nuit des Morts-Vivants*, de l'*Enfer des Zombies* ou de *Frayeurs*.

(3) *Cf. Gérard Lenne, in « Le Cinéma « Fantastique » et ses Mythologies »* (1970 - Editions du Cerf) (p. 29) : « Il est de fait que la peur est devenue un slogan publicitaire pour le « fantastique » (on emploie évidemment les termes sémantiquement les plus « marqués » — terreur, épouvante — ce qui contribue à les déprécier) ».



Anthony Perkins, terrifiant schizophrène de « Psychose ».

La fréquence avec laquelle le terme *horreur* est utilisée (un *film d'horreur*, le *Cinéma d'Horreur*) semble provenir de la traduction littérale — et abusive — de l'anglais *horror* (a *horror picture*, *Horror Movies*).

L'équivalent le plus juste d'*horror* dans notre langue serait plutôt celui de *fantastique* (un *film fantastique*, le *Cinéma Fantastique*) (4). Si bien que pour traduire, réellement cette fois, *horreur* en anglais, il faudrait utiliser, par exemple, des termes tels que *gory* (sanglant : a « blood and gore » picture) qui surenchérit sur *horror*.

En résumé, on peut dire que *horror* est, pour les anglo-saxons, d'un emploi au moins aussi imprécis que *fantastique* pour les francophones (5).

La peur est une composante essentielle du film dit « *fantastique* ».

Ce qui est inhabituel, ou contraire aux lois dites « naturelles », inquiète. De là à utiliser « la peur pour la peur », il n'y a qu'un pas, vite franchi... D'où la présence régulière — et de plus en plus abondante — de films insolites et d'épouvante (et non *fantastiques*, selon la stricte définition donnée plus haut) lors de Festivals, conventions ou Cycles consacrés, précisément, au cinéma dit « Fantastique ».

Précisons qu'il est rare qu'un film ne relève *exclusivement* que du Fantastique, de la Science-Fiction, de l'Anticipation, de l'Insolite, du Merveilleux ou de l'Epouvante. La plupart des films participent le plus souvent de plusieurs de ces catégories, si bien qu'il est devenu habituel de prendre en compte l'élément dominant pour en qualifier l'œuvre dans sa totalité.

F = Fantastique	S.F. = Science-Fiction
I = Insolite	M = Merveilleux
A = Anticipation	E = Epouvante

(4) Cf. Carlos Clarens, In « *Horror Movies* » (1968 - London, Secker & Warburg), p. 12 : « Je suis conscient de l'insuffisance de l'appellation « *Horror Films* » — ce terme implique inévitablement une notion de répulsion et de dégoût — mais il se trouve qu'il a été sanctionné par l'usage et que c'est le meilleur que l'on puisse trouver en anglais ». (Traduit par J.-C. R.)

(5) « *Le Fantastique au Cinéma* », de Michel Laclos (1958 - J.J. Pauvert Editeur) et « *Le Cinéma Fantastique* », de René Prédal (1970 - Seghers Ed.), trouvent ainsi leurs homologues avec « *Horror in the Cinema* » (ex-« *The Horror Film* »), de Ivan Butler (1967-1970 - Zwemmer/Barnes) et « *Horror Movies* », de Carlos Clarens.

Exemples :

Dracula	[F] + E = F
Alien	[S.F.] + E = S.F.
Malevil	[A] + E = A
Elephant Man	[I] + E = I
La Belle et la Bête	[M] + E = M
Massacre à la tronçonneuse	I + [E] = E
Au cœur de la nuit	[F] + I + E = F
Superman	F + [S.F.] + M = S.F.
Farenheit 451	S.F. + [A] + I = A
Orange Mécanique	S.F. + A + [I] + E = I
Le Magicien d'Oz	F + [M] + I + E = M
Phantasm	F + S.F. + I + [E] = E



CONAN LE BARBARE

Une aventure épique d'« Heroic-Fantasy »

par Ken Bruzenak

« C'était une pièce de vastes dimensions et richement décorée, garnie de tapisseries somptueuses recouvrant des murs lambrissés, cirés ; des tapis épais étaient placés sur le sol d'ivoire et le plafond élevé était orné de sculptures d'une grande finesse et d'arabesques d'argent. Derrière une table d'ivoire incrustée d'or, un homme était assis ; un homme aux larges épaules et la peau tannée par le soleil, qui semblait étrangement déplacé dans cet environnement luxueux. On aurait dit qu'il appartenait davantage au soleil et aux vents des hautes plaines. Ses plus infimes mouvements trahissaient des muscles pareils à des ressorts d'acier reliés à un cerveau perpétuellement en alerte, avec toute la coordination d'un homme né pour le combat ».

Robert E. Howard

La genèse du récit de *Sword and Sorcery* se trouve dans ces quatre phrases concises. Tout l'apparat de l'exotisme d'un monde archaïque, mêlé à une glorification de la virilité spartiate, toute animale, telle fut pour les lecteurs de Weird Tales la première apparition de Conan Le Barbare dans le Phénix sur l'épée, publié en décembre 1932. Mercenaire, voleur, pirate, roi, Conan fut le héros de 21 histoires complètes écrites par Howard, mais ne connut qu'un succès modéré jusqu'à sa résurrection en livre de poche en 1966.
Récits héroïques évoqués à grands traits, mêlant le sang, la foudre, la magie et l'horreur, la sauvagerie simpliste des aventures de Conan fit à une nouvelle génération de lecteurs l'effet d'une décharge électrique. Des couvertures dues au pinceau évocateur de Frank Frazetta rendaient à la perfection la sombre aura de violence. Les ventes démarrèrent en flèche. Pour satisfaire la demande des lecteurs, L. Sprague de Camp éplucha les papiers de Howard après sa mort, à la recherche de récits inachevés, de notes et d'histoires n'ayant rien à voir avec Conan. De nouvelles histoires et des romans furent ajoutés à la série par de Camp et d'autres auteurs de fantastique et de science-fiction populaires. Des héros imités de celui-ci virent le jour. Trois albums de bandes dessinées et une bande quotidienne dans un journal parurent simultanément, avec un grand succès. Mais les projets de porter l'empire de Conan à l'écran succombèrent sous le souvenir des mésaventures insipides de tant d'Hercules et des problèmes inextricables de droits. Il fallut l'apparition d'un champion du monde de culturisme devenu acteur, Arnold Schwarzenegger, pour ressusciter l'intérêt dans un barbare de cinéma. Physiquement, la représentation idéale de Conan, Schwarzenegger fut gardé en réserve pendant plusieurs années, le temps de constituer une équipe de production à partir des factions dispersées d'agents, d'auteurs et de juristes confondus.
Pour finir, un scénario fut écrit par Oliver Stone, qui reçut l'Oscar pour *Midnight Express*. Cependant, tout ne commença vraiment que lorsque John Millius fut engagé, au début de 1979. Auteur et metteur en scène de talent *(Dillinger, The Wind and the Lion)*, Millius récrivit le scénario de Stone, obtint un support financier de Dino de Laurentiis et entreprit le travail de préproduction à partir de son bungalow de Hollywood. La danseuse Sandahl Bergman *(All that Jazz)* fut engagée pour le rôle de Valeria, la Reine des Voleurs, en même temps que la vedette de surf, Gerry Lopez, qui incarne Subotail le Mongol. James Earl Jones accepta de tenir le rôle du maléfique Thulsa Doom, et des rôles additionnels furent acceptés par Max Von Sidow, William Smith et Ben Davidson. Après la mort du Président Tito, il fut décidé que le tournage aurait lieu en Espagne et non pas en Yougoslavie, et l'équipe de *Conan* commença de tourner le 7 janvier 1981.
De son précédent travail, Milius avait retenu que Conan requerrait une extraordinaire imagerie, de sorte qu'il engagea une équipe artistique qui ne se trouvait pas dans le circuit cinématographique habituel. L'auteur de bandes dessinées et dessinateur de publicité Ron Cobb fut retenu, ainsi que l'artiste William Stout, qui fut chargé de l'assister.
Né en 1937, Cobb est un artiste et un philosophe célèbre dans l'underground, doté d'un talent remarquable pour saisir tous les sujets. Bien qu'il soit plus connu en Australie, il a passé cinq années au service de la Los Angeles Free Press. Scénariste né, doué pour la mécanique, Cobb est un personnage séduisant et réjouissant, qui s'était une fois représenté lui-même sous les traits d'un buffle hirsute et souriant.
Cobb fit sa première expérience cinématographique avec *Dark Star*, pour lequel il avait conçu le vaisseau spatial avec John Carpenter et Dan O'Bannon. Vinrent ensuite les créatures de la séquence du bar extra-terrestre dans *Star Wars*. Appelé pour illustrer quelques-unes des idées de O'Bannon pour *Alien*, Cobb s'était rapidement intéressé à tous les aspects du tournage, des accessoires à la conception des maquettes. Dans la lignée des grands classiques du « ça-ne-pouvait-arriver-qu'à-Hollywood », Cobb fut catapulté au poste de directeur artistique de *Conan*. A la fin du tournage, il avait créé plus de 57 décors d'intérieurs et d'extérieurs, transformant deux entrepôts et un hangar d'avion en plateaux d'enregistrement et changeant un couvent désaffecté en taverne barbare.« John Milius voulait que je détermine l'aspect de Conan », raconte Cobb. « Il s'est bagarré pour que je travaille avec lui, puis il m'a tout confié, alors même que je manquais d'expérience dans ce domaine ». Au cours des 20 semaines de tournage, l'artiste assuma également bon nombre de tâches inattendues, comme la supervision des effets spéciaux, la direction de la seconde équipe *et* l'interprétation...
Le rôle spécifique de Cobb consistait à recréer l'Ere Hyboréenne, cette période mythique imaginée par Robert E. Howard et censée précéder l'histoire connue en Europe. Il n'existe aucune référence à ce sujet, et l'imagerie familière gréco-romaine était éliminée au départ, afin d'éviter toute identification aux sagas bibliques à base d'épées et de scandales... Cobb conçut une architecture allant des huttes de terre séchée au soleil à des cités entourées de murailles. Sa structure la plus élaborée et la plus complexe est la Tour de Set, lieu de culte du serpent maléfique, dont le chef tua la famille de Conan. « La Tour requérait une plateforme à deux niveaux avec un temple gigantesque, un puits énorme dans le sol qui était relié à une caverne aux serpents, des colonnes, des passages, des souterrains et des cheminées secrètes », explique Cobb. C'était aussi le théâtre de l'une des séquences les plus délicates, techniquement, de tout le film, en raison des subtilités mécaniques d'un serpent géant qui attaque Conan.
« J'ai conçu le serpent et son antre souterrain en proportion d'Arnold. Les galeries souterraines devaient être as-

sez grandes pour qu'il puisse y avancer en se courbant, mais pas *trop* grandes. Le secret consistait à en faire une galerie de forme triangulaire, arrondie.

« Le serpent lui-même mesurait 9 mètres de long, et près de 40 centimètres de diamètre. La tête avait plus de 60 centimètres de long, juste un peu moins de 50 centimètres de large. J'ai apporté beaucoup de soin à son dessin, puis j'ai envoyé ces croquis à Londres où Peter Voysey a sculpté le serpent en argile et en a fait toute une série de moules. Peter avait travaillé sur *Alien* avec H.-R. Giger.

« Quand Nick Allder, qui supervisait les effets spéciaux, a pris le relais, il a créé un squelette incroyablement cambré, avec une plate-forme de commande qui fonctionnait *à travers* le corps du serpent au lieu d'agir à l'aide de câbles extérieurs, toujours révélateurs... Nick avait extrêmement envie de réaliser le premier serpent géant vraiment crédible au cinéma, de sorte qu'il s'est vraiment défoncé dessus, le divisant en deux parties de 4,5 mètres chacune, avec des mécanismes internes distincts pour permettre un meilleur contrôle. Il a conçu un vérin hydraulique à double effet à la base de la moitié antérieure, qui pouvait facilement exercer une poussée de 90 tonnes et *soulever Arnold du sol*. Le serpent était d'une construction extrêmement robuste, de sorte que nous puissions vraiment bousculer Arnold, le contraignant à fournir en réponse un effort réaliste.

« Les mâchoires du serpent s'ouvraient selon une grande variété d'expressions et étaient garnies d'une langue fourchue rétractable et de pompes à salive ! Des tronçons séparés, articulés, qui pouvaient se tordre et s'enrouler, furent construits et photographiés selon des angles de prise de vue particulièrement prudents, afin d'être insérés au montage. Dans le film, Conan tente de s'approprier une énorme pierre précieuse, l'Œil de Set, qui est gardée par le serpent. Il a fallu plusieurs jours pour tourner la scène, et c'est une bataille infernale, très sanglante. Conan est repoussé tout le long de la salle de l'autel, jusqu'au moment où il enfonce sa longue épée dans la gueule du dragon et lui coupe la tête. C'est du vrai Howard !

« De temps en temps, nous nous sommes efforcés de reconstituer l'une des illustrations de Frazetta, de recréer l'imagerie de rigueur, et cette scène nous en donnait l'occasion. Nous pensions que ce serait une bonne signature à inclure. J'avais aussi les couvertures de Conan présentes à l'esprit lorsqu'il me fallut décider de l'échelle et de la gamme de couleurs, pour la séquence du serpent ».

La présence de Conan, plus grand que nature, était essentielle à la crédibilité de la scène. Il n'y avait qu'Arnold Schwarzenegger pour apporter cette qualité au film. Jouant toute sa carrière d'acteur sur ce rôle, Schwarzenegger suit les traces de l'idole de son enfance, le culturiste Reg Park qui incarna Hercule au cinéma au début des années 60.

« Arnold a travaillé très dur », observe Cobb. « Il a pris Conan comme un défi et l'a approché avec beaucoup de sérieux. Il a terriblement perfectionné son jeu, et s'est encore beaucoup amélioré par rapport à tout ce que j'avais vu de lui auparavant. J'ai été impressionné par son talent. Il est excellent dans ce rôle, qu'il sert très bien. Sa taille n'a pas fait obstacle, parce qu'il a su se mettre à la portée des caméras et nous avons décidé de ne pas l'exhiber torse nu et en train de faire jouer ses muscles, mais de le faire jouer tout habillé, la plupart du temps.

« Arnold a un accent très fort, ce qui le rend parfois difficile à comprendre. Par ailleurs, ça lui confère un côté froid, septentrional, très Européen du Nord, qui correspond tout à fait au personnage, et très distinctif.

« Arnold et John sont tous deux des gens plutôt volontaires, mais ils ont donné l'impression de bien s'entendre. Ils ne sont coléreux ni l'un ni l'autre, et Arnold a passé un bon moment. Il s'est accomodé d'un grand nombre d'inconvénients dûs au temps, il a passé toute une journée cloué à un arbre dans le désert sans se plaindre. Il était très conscient de la personnalité du héros, et plus d'une fois il a dit à John : « Conan ne parlerait pas comme ça ». Il avait souvent raison ».

La première apparition de Schwarzenegger dans *Conan* le met en contact avec la Roue de la Douleur. C'est une gigantesque meule actionnée par des esclaves. En poussant la roue, le jeune Conan, dans une série de fondus enchaînés qui matérialisent le passage d'une décennie, se transforme en ce barbare aux muscles imposants. Située dans une vallée secrète, dans une chaîne de montagnes à l'ouest de Madrid, la Roue de la Douleur pouvait aussi remplir un rôle que le film n'a pas pu complètement exploiter : *elle fonctionnait !*

« J'avais conçu la structure de la Roue au-dessus d'une fosse qui a dû être creusée au marteau-piqueur dans la roche, et tout était garni de ferronneries », explique Cobb. « Il y avait un tunnel d'accès sous la fosse, dans laquelle des femmes alimentaient des trémies et mettaient en sacs la farine une fois terminée. On y voit beaucoup de chaînes et de poulies, et d'énormes moules qui auraient pu moudre le grain si les pierres n'avaient pas été faites en fibre de verre, creuses, et donc trop légères. Ceux qui furent chargés de construire le décor donnèrent à tout cela une finition impressionnante : des rondins de bois attachés ensemble, du métal rouillé, vieilli par les intempéries, et des sculptures inquiétantes. Ça émettait même des craquements et des grondements qui étaient un atout supplémentaire considérable.

« La Roue était montée sur roulements à billes de sorte qu'Arnold pouvait la faire tourner seul, ainsi que le requérait le scénario, mais la mécanique était *trop bonne !* La Roue tournait toute seule sur elle-même, comme une toupie géante. Hors du champ des caméras, plusieurs membres de l'équipe et moi-même poussions la roue en sens inverse d'Arnold, afin de simuler la masse et la résistance ».

La Roue de la Douleur est l'un des meilleurs exemples de l'approche de Milius afin d'enrichir la saga de Conan. A la fois respectueux et audacieux, son scénario ajoute de nouveaux éléments dynamiques tout en restant conforme à l'esprit pesant, sombre, de l'œuvre de Howard. Bien qu'il se soit inspiré de *la Chose dans la Crypte, la Tour de l'Eléphant* et *la Reine de la Côte Noire*, Milius n'a pas assemblé un patchwork de scènes tirées de Howard artificiellement reliées entre elles. Tout au contraire, il les a utilisées dans une histoire conçue spécialement pour le film, qui relate l'avènement de Conan. Les puristes amateurs des récits originaux, à la recherche de l'atmosphère de sauvagerie hyboréenne, d'un ton épique, ne seront pas déçus. Milius a respecté la férocité qui a valu sa connotation d'infamie à la *Sword and Sorcery*. « Conan pourrait bien être le film le plus violent jamais tourné », dit Cobb en riant. « Je ne sais même plus combien de têtes coupées, de membres arrachés et de coups de poignard John a pu filmer. Nous disposions de torses mécaniques avec des bras qui bougeaient et des têtes amovibles, des flèches dans les yeux, des gorges tranchées et des tonneaux de sang. Tout le monde s'attend à ce que le film soit interdit aux mineurs, alors je suis sûr que John va atténuer l'explicité de certaines scènes, mais il a vraiment réussi à filmer un combat barbare ».

Milius est aussi parvenu à rendre l'« allégresse gigantesque » attribuée par Howard à Conan, mais que l'on n'a que rarement l'occasion d'apprécier. Sobrement, mais avec l'esprit robuste d'un genou facétieusement appliqué là-où-ça-fait-le-plus-mal, le scénariste s'est ingénié à apporter au film l'humour nécessaire. Sans connaissance sur le Lotus Noir, Conan expédie un lion en lui tombant dessus, et sa méthode pour obtenir des renseignements au sujet de la bannière d'un serpent à deux têtes est un morceau de bravoure.

Fournir le cadre approprié aux aventures hybrides de Howard et de Milius était un défi que Ron Cobb accepta avec enthousiasme. « La première raison pour laquelle j'ai décidé de faire *Conan* », dit Cobb, « c'est que l'occasion m'y était donnée de créer une culture, un monde entier. J'étais séduit par l'idée d'imaginer tout un nouveau concept graphique imprégnant complètement cette société, avec des variations dans les armures, l'architecture, le costume et la décoration.

« L'exemple le plus pur de ce but émerge peut-être dans le Temple de la secte des adorateurs de Set, dans la Montagne du Pouvoir. Leur symbole était un serpent à deux têtes, un motif que l'on retrouve à l'intérieur du Temple du Serpent, dans la Tour de Set, sur les parois des escaliers, les uniformes, les

L'imposant Arnold Schwarzenegger apporte toute sa fougue au personnage de Conan le Barbare. ▶



costumes et les processionnaires, lors d'une cérémonie ».
« J'ai conçu une stylisation à partir du dessin répétitif de variations sur l'imagerie du serpent. Je ne me suis pas consciemment inspiré de dessins aztèques, mais j'ai remarqué plus tard que j'avais suivi un processus similaire de simplification et de stylisation. Il y a dans le serpent un aspect exotique inhérent, une ressemblance inévitable avec le Dragon chinois, mais si on l'approche suivant un style angulaire, en traçant des lignes droites et sévères, le motif asiatique évident peut être évité.
« La structure du temple proprement dit rappelait davantage une porte japonaise ornementale, faite de bois. Elle était ornée d'incrustations de mosaïque rappelant le serpent, d'inclusions de cuivre, de sculptures, avec beaucoup de tuiles bleues, et juste ce qu'il faut de clinquant hindou. C'était le plus grand décor du film, conçu pour pouvoir être photographié selon n'importe quel angle. Les gens pouvaient y entrer et en sortir en plan général et en plan rapproché, comme d'un bâtiment réel. Dans la plupart des films, on arrive à ce résultat en partie à l'aide de mattes.
« Ma scène préférée de *Conan* est celle où l'on voit la grande procession des 2 000 adorateurs de Set défiler dans la vallée vers le Temple situé dans la Montagne du Pouvoir, avec les prêtres en robes et les flambeaux. Thulsa Doom y prononce un discours théâtral qu'on aurait entendu à deux kilomètres de là ! J'avais l'impression que le Temple de Set serait le chef-d'œuvre du film, et de le voir réalisé de façon si spectaculaire m'a beaucoup enthousiasmé.
« Pour le bouquet final, Nick Allder a pompé de l'essence dans le temple et y a mis le feu. Les décors de cinéma ne sont pas conçus pour durer, coûteraient trop cher à entreposer, et ne sont jamais assez durables pour constituer une attraction pour les touristes. Milius a tout simplement eu l'idée d'une fin de toute beauté pour l'histoire, dans laquelle le décor de Set est détruit devant les caméras. Il explose, prend feu, et brûle de haut en bas. Cependant, nous avions encore besoin de la partie inférieure du Temple pour des prises de vue ultérieures, de sorte que nous avons connu des moments de franche panique lorsque Nick a rameuté la caserne de pompiers du coin pour sauver le décor. Nick était planté à côté, avec l'air de s'amuser un peu, alors qu'ils s'efforçaient d'éteindre l'incendie... et *n'y arrivaient pas !* Tout à coup, il s'est précipité vers le décor, a décroché certains panneaux et leur a montré les points cruciaux de l'incendie avant qu'il ne soit trop tard. Cela dit, le Temple a vraiment bien brûlé, comme une torche géante sur le flanc de la colline, dans la lumière du soir ».
Bien que novice dans le domaine de la direction artistique, Cobb affirme avoir rencontré peu de difficultés. Des individus plus expérimentés auraient peut-être réfléchi deux fois avant d'entreprendre un film de 17 à 20 millions de dollars pour Dino de Laurentiis, avec un metteur en scène à l'esprit aussi indépendant que Milius, traitant d'un genre rarement porté à l'écran. La vision de Cobb de la sous-culture de la *Sword and Sorcery* tant en littérature que dans les arts fit que son apport fut précieux dans l'équipe de *Conan*. Mais ce furent ses talents et ses connaissances dans des domaines pratiques qui lui permirent de communiquer ses conceptions aux techniciens tout en restant dans les limites du budget.
« Je m'étais préparé à des déceptions et à des chocs », admet l'artiste. « Je suis très conscient du fait que, quel que soit le nombre de dessins que l'on peut faire, il est très possible que le produit fini, en trois dimensions et lorsqu'il vous nargue de toute sa hauteur, ne marche tout simplement pas ! C'était ça mon cauchemar. J'ai été extrêmement satisfait de découvrir que tout dans *Conan* a vraiment très fière allure, si je peux me permettre de le dire moi-même. C'était ma première occasion de démontrer à tout le monde, y compris moi-même, que je savais vraiment ce que je faisais. Le grande nombre de dessins, et le fait que j'ai surveillé de près leur réalisation, et que j'ai veillé personnellement aux couleurs et à la finition, rend très bien dans la réalité.
« Pour moi, le meilleur système c'était de faire un croquis et une élévation d'un objet sur du papier millimétré, en détail et à l'échelle. A ce stade, je procédais également à la conception et au fonctionnement de l'objet, jusqu'à ce que je sois satisfait. Lorsque j'avais fini, les dessinateurs pouvaient virtuellement décalquer les dessins, raffiner les tracés grossiers et compléter avec les motifs répétitifs.
« Deux directeurs artistiques travaillaient avec moi, ainsi qu'une excellente équipe d'artistes techniques et de dessinateurs. Ça m'a aussi aidé d'avoir des rapports avec le directeur des constructions, Aldo Puccini, qui était responsable des 50 à 200 ouvriers qui construisaient les décors. Nous avons embauché des sculpteurs et des peintres venant d'Italie et d'Angleterre, ainsi que tous les artisans du cinéma disponibles en Espagne. Par chance, l'anglais est la seconde langue de la plupart des Européens ; pour ce qui me concerne, j'ai découvert que je n'avais pas le don des langues ! ».
Si Cobb est déçu par l'un des aspects de son expérience sur *Conan*, c'est par le fait qu'il lui fallut composer avec ses conceptions, pour des motifs budgétaires : « Déterminer avec précision quelle somme d'argent rentre dans un film de De Laurentiis n'est pas facile. Je savais que Dino voulait un film de 17 millions de dollars, et que John avait accepté d'essayer. Nous avons légèrement dépassé le budget lorsqu'il fallut ajouter quelques jours de tournage aux 19 semaines initialement prévues.
« Pour des considérations économiques, il nous a fallu nous résoudre à louer des accessoires et des costumes mongols et persans, pour les scènes de foule. Il est facile de se dire que Howard a dû faire la même chose lorsqu'il a mélangé des technologies de l'Age du Fer et de l'Age du Bronze, mais ça m'a quand même ennuyé d'y être obligé ». Par une autre mesure d'économie, des séquences d'effets spéciaux furent programmés méticuleusement. Un réalisme accru fut ajouté en filmant tous les effets spéciaux du film sur place, en décors naturels.
« John, Nick et moi-même avons beaucoup fait pour éviter d'avoir recours à des effets optiques », explique Cobb. « Ça veut dire peu d'écrans bleus et pas d'animation. John voulait voir son travail dans les rushes quotidiens, et pas six mois plus tard, dans un labo. Nous espérions tous pouvoir éviter le côté toc des mattes, que je ne pensais pas avoir le temps de réaliser, de toute façon.
« Nick fut capable de réaliser la plupart des effets spéciaux au moyen de mécanismes, comme le serpent géant. Il y a une autre scène dans laquelle Conan expédie la Sorcière Louve dans une cheminée : elle explose en une boule de feu, rebondit sur les parois intérieures d'une hutte, traverse une porte en faisant un trou dedans, et s'envole en tremblotant dans la nuit. Ça a été réalisé grâce à un simple effet pyrotechnique, au bout d'un câble nous avons placé un nouveau produit chimique à combustion lente, et nous avons effectué un montage soigneux. Une fois montée, la scène est très convaincante. John voulait que la sorcellerie de *Conan* soit dynamique, mais les combats à l'épée sont en général primordiaux.
« Nous avons évité d'avoir recours aux mattes en faisant appel à un vieux truc : la transparence. A un moment, Conan et Subotai courent vers la caméra, suivis par un long panoramique qui englobe, au loin, toute une ville, et cela en un seul plan. Le truc, c'est que *seulement la moitié de la cité est réelle*, le reste, c'est une maquette qui se trouve au premier plan.
« En exploitant la vision monoculaire de la caméra, et en calculant soigneusement la profondeur de champ, on peut arriver à superposer sans que ce soit visible une maquette sur un décor de ville restant d'un vieux film. Contrairement à ce qui se passe dans un matte, la maquette de la ville est en trois dimensions, susceptible de recevoir les mêmes éclairages que les bâtiments réels. Nous avons même allumé des feux au sommet des montagnes éloignées, de sorte que l'on ait l'impression que la fumée émane de la maquette. En faisant bouger les gens dans le lointain, l'illusion de la réalité est parfaite. Mais si j'ai toujours préféré cette technique, il a fallu toute l'habileté d'un maître maquettiste, Emilio Ruiz, pour réaliser les maquettes, concevoir les angles de prise de vue et faire marcher le tout. Le procédé est tout simplement stupéfiant, et je défie n'importe qui de dire à quels moments on l'a utilisé.
« Lorsque le moment fut venu de filmer ces scènes, John voulait mon « regard d'artiste », comme il dit, pour les superviser. Un grand nombre de plans

De féroces combats et des animaux redoutables, tout l'univers cruel de la bande dessinée... ▶



étaient des illusions élaborées, comprenant beaucoup de décors, et je savais à quoi il fallait qu'ils ressemblent. C'est comme ça que j'ai commencé à vraiment diriger, et John n'arrêtait pas de me confier davantage de responsabilités.

« Le directeur en titre de la seconde équipe technique de *Conan* et aussi le coordinateur des cascades, Terry Léonard, passait son temps à tourner des scènes d'action que John n'avait pas le temps de filmer. J'ai eu aussi mon rôle dans une scène de charge à cheval : tout ce que je demandais, en réalité, c'était les sabots de l'étalon de Conan, passant dans un bruit de tonnerre et faisant jaillir le sable à contre-jour, mais nous avons rapidement découvert que la doublure d'Arnold n'était pas précisément un cavalier émérite... Il ne passait jamais exactement là où la caméra était braquée, bien qu'il ait manqué plusieurs fois me passer sur le corps. Une fois, c'est tout le matériel qui a été piétiné ! Mais en fin de compte, nous avons obtenu la prise.

« J'ai même joué la comédie, lorsque John m'a demandé de tenir un petit rôle de vendeur questionné par Conan au sujet du Culte de Set. J'avais près d'une page et demie de dialogues sur les adorateurs du Serpent et leurs activités. A la fin, lorsque Conan fait mine de tourner les talons, j'essaye de lui vendre de la drogue. Oh, juste une ligne, du genre : « Vous ne voulez pas du Lotus Noir ? Bonne marchandise, qui vient tout droit du bateau de Kush qui vient d'arriver ».

John Milius était responsable de l'équilibre entre des moments aussi légers et la sombre violence de Howard, et il aurait été difficile de trouver un accord plus subtil entre des artistes et leurs sujets. L'éthique physique, rude et honnête de Conan, est partagée par son metteur en scène et auteur. Considéré comme un excentrique à Hollywood, Milius impose une image plus grande que nature.

« John dirigeait à moto », relate Cobb, « et le voir au travail était tout simplement un spectacle incroyable. Il était très rapide et impatient de voir le travail fait, et il prenait constamment des décisions : pour chaque plan, il y avait une moyenne de deux ou trois prises, et il voulait absolument que nous tournions entre 15 et 20 plans tous les jours.

« Malheureusement, il n'était pas toujours très communicatif, il conservait plutôt pour lui sa vision du film. Mais quand il arrivait dans un décor, c'était un vrai feu d'artifices d'ordres précis. Tout le monde se demandait toujours ce qui allait bien pouvoir venir ensuite. Il était surtout très concerné par les personnages, l'intrigue et le fait de faire avancer l'histoire. Les cascades, en particulier, l'intéressaient réellement. Je crois que les scènes d'action sont sa raison primordiale d'entreprendre des films, et il a des rapports très étroits avec le cooordinateur des cascades.

« Le film se termine par une bataille gigantesque au milieu de tertres énormes, qui rappellent ceux de Stone-



Une sombre aura de violence...

henge, dans lesquels toute une troupe de cavaliers chargent Conan et Subotai. John concevait l'action en détails tout en tournant, établissant le découpage du film dans sa tête. Certaines chutes de chevaux et certains effets du combat sont devenus plutôt éprouvants, mais John était au 7e ciel.

« En fait, la seule fois que j'ai jamais vu John manquer d'idée, c'est au cours de la scène dans la ville où l'on voit deux éléphants. Nous étions dans une rue grouillant de milliers de figurants. Juste en plein milieu d'une scène banale d'exposition, l'un des éléphants grimpe sur l'autre et ils se mettent à s'accoupler ! Ce fut un spectacle monumental qui a littéralement arrêté le tournage. Nous avons été tentés d'ajouter les deux mastodontes à califourchon l'un sur l'autre, mais John n'a jamais pu s'arrêter de rire assez longtemps pour ça ! ».

Le travail extensif de Milius sur les cascades et la direction des combats produisit de belles scènes d'action spectaculaires. Un élément supplémentaire d'authenticité fut apporté par le fait que Schwarzenegger, Bergman et Lopez se livrèrent eux-mêmes à nombre d'acrobaties et de scènes de combat.

« Une partie de cette décision », révèle Cobb, « fut due au fait qu'Arnold et quelques autres acteurs culturistes étaient presque impossibles à doubler. D'abord, nos trois principaux acteurs étaient des athlètes et ils s'étaient entraînés pour leur rôle depuis des mois. Ils étaient en excellente forme physique. Ils avaient aussi étudié le combat oriental à l'arme blanche et étaient devenus très habiles au maniement de l'épée.

« La seule blessure sérieuse que nous ayons eue à déplorer fut celle de Sandahl, qui jouait alors une scène de bataille dans la chambre des Orgies. Son épée, un *tulwar* incurvé, n'avait pas de pommeau, et ce qui devait arriver arriva : elle se fit ouvrir l'index par le cimeterre en fibre de verre de son adversaire et il fallut lui faire neuf points de suture. De l'autre côté de l'Atlantique, l'histoire a commencé à courir qu'elle avait eu le doigt *complètement sectionné !*

« Sandahl a été incapable de manier une épée pendant plusieurs semaines après cela, de sorte qu'il fallut conserver le décor de la Chambre des Orgies jusqu'à ce qu'on puisse finir de tourner le combat. Entre temps, un petit pommeau fut ajouté à l'épée de Valeria, et vous pouvez le voir apparaître et disparaître au hasard des plans du film...

« *Conan* fut pour John une occasion de laisser libre cours à ses phantasmes les plus incroyables sous une forme abstraite, comme dans la scène du raid de guérilla : John projetait une version païenne de la fin d'*Apocalypse Now*. Il voulait qu'Arnold soit revêtu de la tête aux pieds d'une peinture de camouflage verte et marron, mais ça avait l'air trop moderne. Au lieu de cela, il conçut un maquillage angulaire, semblable à celui de KISS, à la peinture rouge et noire. Ça avait l'air primitif, effrayant et surnaturel, et ça entraînait beaucoup plus loin dans la sauvagerie que l'idée originelle de John ».

Ayant atteint les étoiles et étant revenu à l'âge de pierre en moins de trois ans, Cobb n'est pas très fixé sur ce qui l'attend dans l'avenir. Il a été catapulté à une position de tout premier plan dans l'industrie du film, et il s'efforce de s'habituer à son succès récent tout en faisant des projets pour sa prochaine entreprise.

« Mon travail sur *Conan* est maintenant terminé, et je n'ai pas de projets définitifs. J'ai reçu un certain nombre de propositions intéressantes, mais pour l'instant, je jouis de mon repos, je lis et je fais un peu de peinture. J'ai aussi très envie de m'essayer la main à l'écriture — peut-être sur un scénario — et pourquoi ne le mettrais-je pas moi-même en scène ? ».

Bien que *Conan le Barbare* ne soit pas encore sorti, Milius et Schwarzenegger pensent déjà à un *Conan 2*. Prévoyant un grand succès au film pour ce printemps, Milius a esquissé les grandes lignes de la suite, et a commencé à discuter les éléments du scénario. Arnold est engagé pour tenir le rôle principal.

« John prétend qu'il en a assez de mettre en scène, pour l'instant » raconte Cobb. « Mais je ne crois pas qu'il laisserait quelqu'un d'autre tourner un scénario de Conan qu'il aurait écrit. Aussitôt qu'il aura oublié les tribulations du tournage en Espagne, il se retrouvera derrière une caméra.

« J'ai beaucoup appris en travaillant sur *Conan*, et j'aimerais bien contribuer à sa suite. Je voudrais explorer d'autres idées, et créer un monde devrait être plus facile, avec l'entraînement ».

Ken Bruzenak

(Trad. : *Dominique Haas)*



Dans la tradition d'Edgar Poe et de Henry James

ghost story

Jean-Marc Lofficier

Nul ne pourra accuser Universal de mensonge : le titre du dernier film de John Irvin est, précisément, le reflet du contenu, c'est-à-dire une histoire de fantômes !
Pour ceux qui n'auraient pas lu le magnifique roman de Peter Straub, auteur de « Julia » (qui fut adapté à l'écran sous le titre de *Full Circle* avec Mia Farrow), il suffit de rappeler que l'intrigue de *Ghost Story* est basée sur la vengeance qu'exerce un fantôme contre quatre personnes qui ont été, jadis, responsables de sa mort.
Le film n'est, par bien des côtés, que l'ombre pâle du livre. Le roman de Straub est en effet non seulement immensément riche en thèmes fantastiques, mais également une œuvre qui peut se lire à plusieurs niveaux. L'adaptation qu'en a fait Lawrence Cohen n'a retenu, hélas, que l'essentiel, c'est-à-dire l'histoire de fantômes. Doit-on blâmer Lawrence Cohen pour avoir impitoyablement écarté du film tout ce qui faisait le charme du livre ? Il est de fait qu'il eût été difficile, voire impossible, de faire rentrer dans 110 minutes de film le foisonnement surréaliste qu'est le roman de Straub. En ce sens, « Ghost Story », comme d'ailleurs « The Shining », sont des livres qui ne peuvent que perdre à leur adaptation cinématographique. Leurs multiples niveaux de lecture, leurs

clins d'œil, l'univers étrange qu'ils dépeignent ne résistent pas à la traduction cinématographique... On ne peut donc guère accabler Lawrence Cohen. Tout au plus peut-on regretter que, s'il a indiscutablement du talent, il n'ait pas eu le génie (le mot n'est pas trop fort) de savoir suggérer la richesse du monde surnaturel de Straub. Un scénario magistral sait toujours évoquer plus qu'il n'est montré à l'écran : nous n'en voulons pour exemple que *Quintet, Time Bandits, Satyricon*, etc... Regrettons que *Ghost Story* ne soit pas entré dans cette catégorie.
Quels que soient les mérites respectifs de l'adaptation, il n'en reste pas moins qu'un film doit ête jugé en tant que tel, et non nécessairement par rapport au livre qui l'a inspiré.

Dans cette optique, *Ghost Story* nous apparaît alors comme une belle histoire de fantômes, baignant dans un climat d'angoisse particulièrement soigné. La photographie de Jack Cardiff est parfaite : neige, nuit, chapes de silence recouvrent le présent, tandis que les retours dans le passé sont riches et chauds à souhait. Le crime ancien des quatre membres de la Chowder Society pèse sur l'ensemble du film, et sur le monde qui nous est présenté. Le personnage d'Eva Galli (qui, dans le livre, était réellement une créature surnaturelle ayant le pouvoir de changer de formes) nous hante autant qu'il hante les principaux protagonistes. Ceux-ci sont remarquablement interprétés par Melvyn Douglas (décédé peu de temps après le tournage du film), Fred Astaire, Douglas Fairbanks, Jr et l'incomparable John Houseman (de *Paper Chase*).

La distribution est, au demeurant, l'atout principal de *Ghost Story*. Outre les quatre noms ci-dessus qui, en soi, suffiraient pour n'importe quel film, John Irvin a également choisi la remarquable Alice Krige pour interpréter le rôle d'Eva Galli. Alice Krige sait, par sa seule présence, inspirer l'angoisse et gageons que peu de spectateurs verront sans malaise la scène où Craig Wasson s'amuse à lui maintenir la tête sous l'eau. Wasson, qui joue deux rôles, est, lui aussi, une « étoile » à suivre, et s'acquitte à merveille de sa prestation.

On peut regretter que Patricia Neal, qui joue ici la femme de l'un des quatre membres de la Chowder Society, ait vu son rôle diminué lors du dernier montage du film.
Ghost Story a, en effet, souffert d'un certain nombre de transformations en cours de production, qui peuvent être expliquées encore unee fois par la difficulté inhérente d'adaptation de l'œuvre de Straub.
Ayant éliminé le caractère surnaturel du personnage d'Eval Galli, pour n'en faire qu'une simple jeune fille assassinée par accident, le film devait s'efforcer de jouer sur l'aspect psychanalytique des liens unissant les quatre protagonistes : depuis le soir du meurtre, qu'ils ont refoulé au plus profond d'eux-mêmes, ceux-ci se réunissent régulièrement pour se raconter des histoires d'horreur. C'est ce potentiel d'angoisse et de refoulement, cette énergie pure qui, dans le film, était supposée créer les phénomènes de hantise, un peu comme la présence de Danny dans *The Shining* est suffisante pour réveiller les forces maléfiques de l'Hôtel. Malheureusement, comme dans *The Shining*, les explications nécessaires à la pleine compréhension du film ne nous sont jamais fournies, John Irvin, qui a réalisé *Tinker, Tailor, Soldier, Spy* avec Alec Guinness pour la BBC — une œuvre qui, au demeurant, ne manquait pas d'explications mais qui s'étalait sur 6 heures — semble incapable de dégager l'essentiel du récit, qui tourne un peu vite à un « Quatre Petits Nègres » de l'occulte. Cela est dommage car sa réalisation est en tout autre point parfaitement irréprochable.

Techniquement, *Ghost Story* bénéficie de deux autres atouts importants : une bonne partition de Philippe Sarde, d'excellents effets spéciaux, et, en particulier, des maquillages réellement horrifiques créés par Dick Smith *(Altered States)*, dont certains ne furent d'ailleurs pas utilisés dans le film.
En conclusion, en dépit d'un scénario qui aurait pu être considérablement amélioré (ne serait-ce qu'au montage) afin de le renforcer dramatiquement, *Ghost Story* se révèle un excellent film d'horreur. La combinaison des effets spéciaux, des acteurs et de la photo contribue à donner au film une apparence visuelle qui vient s'inscrire au plus profond de notre être. Le thème sous-jacent de l'eau, présent dans tout le film, vient renforcer cette impression inconsciente de malaise s'apesantissant sur les personnages.
Enfin, *Ghost Story* est l'un des rares films — peut-être même le seul ? — à présenter réellement l'horreur véritable du





En haut : la « Chowder Society » aujourd'hui (g. à dte : Douglas Fairbanks Jr, John Houseman, Fred Astaire, Melvyn Douglas). (Dessous) il y a 50 ans (g. à dte : Kurt Johnson, Ken Olin, Tim Choates, Mark Chamberlin).

Fantôme, personnage souvent traité avec sympathie, voire amusement. Un mort qui s'acharne sur les vivants, un cadavre décomposé qui se cramponne à notre monde pour se venger sont, fondamentalement, des notions d'horreur pure, qu'un Marc Agapit a su très bien évoquer en littérature par exemple. Souvent absents du cinéma, ces faits nous sont, d'une manière admirable, bien remis en mémoire par *Ghost Story !*

U.S.A. 1981 - *Prod. :* Burt Weissbourd. *Réal. :* John Irvin. *Scén. :* Lawrence D. Cohen, d'après le roman de Peter Straub. *Phot. :* Jack Cardiff. *Dir. art. :* Norman Newberry. *Mont. :* Tom Rolf. *Mus. :* Philippe Sarde. *Son :* Jim Alexander. *Maq. :* Dick Smith. *Effets visuels :* Albert J. Whitlock. *Co-prod. :* Douglas Green. *Ass. réal. :* Dan Kolsrud, Phil Bowles. *Int. :* Fred Astaire (Ricky Hawthorne), Melvyn Douglas (John Jaffrey), Douglas Fairbanks Jr. (Edward Wanderley), John Houseman (Sears James), Craig Wasson (Don/David), Alice Krige (Alma/Eva), Jacqueline Brookes (Milly), Patricia Neal (Stella), Miguel Fernandes (Gregory Bate), Lance Holcomb (Fenny Bate), Mark Chamberlin, Tim Choate, Kurt Johnson, Ken Olin, Brad Sullivan. *Dist. en France :* C.I.C. 110 mn. Technicolor.



time bandits



A la recherche des temps perdus

Si un film mérite le qualificatif de *fantastique,* c'est bien *Time Bandits.* Encore faut-il s'entendre sur le sens exact de ce terme. Avec, au générique, les lettres du titre inscrites dans des figures géométriques qui rappellent des dessins de Léonard de Vinci, *Time Bandits* annonce clairement ses ambitions. Bien sûr, on verra dans l'histoire un cheval qui traverse les murs et un navire transformé en forteresse volante, mais le film se veut beaucoup plus qu'un récit imaginaire. C'est une véritable vision universelle qui nous est proposée, et, sinon toute l'histoire du monde, du moins ses heures les plus marquantes, puisqu'on croisera, au hasard des lieux et des moments, des gens comme Agamemnon, Napoléon, Robin des Bois, et même l'Etre Suprême. Il est d'ailleurs curieux de noter que cette entreprise menée par Terry Gilliam, qui fut précédemment responsable des faits et gestes des Monty Python, rejoint dans son principe celle d'un autre réalisateur comique : *History of the World, Part I,* de Mel Brooks, comme s'il y avait chez les cinéastes, en cette fin de siècle, et surtout de millénaire, le besoin de dresser une espèce de bilan de l'Univers.

Time Bandits présente cet Univers comme une réalisation très imparfaite, si imparfaite que son créateur, l'Etre Suprême, confie à la demi-douzaine de nains qui l'ont aidé à le construire la tâche d'aller colmater çà et là tous les « trous », toutes les fissures qui trahissent une fabrication peu soignée. Mais très vite, ces nains, tels des anges déchus, abandonnent leur mission. Comme ces trous permettent de passer en un instant d'un endroit à un autre, et surtout d'une époque à une autre, ils dérobent à l'Etre Suprême sa carte de l'Univers afin de pouvoir voler impunément richesses et trésors, plongeant toujours *in extremis* dans l'une de ces portes spatio-temporelles lorsqu'ils sont sur le point de se faire prendre. Voilà pourquoi ils se nomment les Bandits du Temps. Ils sont escortés dans leur long périple par Kevin, un jeune garçon qui s'est joint à eux par hasard, quand ils ont atterri sans prévenir dans sa chambre. Si eux fuient l'Etre Suprême, lui fuit plutôt ses parents, mille fois plus attachés à leur écran de télévision qu'à leur fils.

Le film se compose donc de plusieurs parties, qui sont chacune l'occasion de pasticher un genre cinématographique : Sean Connery en Agamemnon fait ironiquement revivre les héros du Péplum, tandis que la séquence où les Bandits du Temps débarquent sur le Titanic en perdition règle leur compte à la fois aux films-catastrophe et à certaines comédies anglo-saxonnes plus proches des spectacles de music-hall que du cinéma. *Time Bandits,* cependant, n'est pas un film à sketches, car le scénario mêle avec beaucoup d'intelligence plusieurs « niveaux » de narration. D'une époque à l'autre, le jeune Kevin et les nains se perdent et se retrouvent : du simple suiveur qu'il est au début, le garçon finit à certains moments par devenir meneur, car ce voyage à travers l'espace et le temps joue pour lui le rôle d'une initiation, tant et si bien que, lorsqu'à la fin il regagne le bercail familial, il en sait beaucoup plus que ses parents.

Parallèlement aussi, toutes les aventures des nains et de l'enfant sont suivies et — plus ou moins — contrôlées par l'Etre Suprême, qui cherche (ou fait semblant de chercher ?) à récupérer sa carte de l'Univers, et par son homologue mauvais, Evil — joué par David Warner, qui d'autre ? —, qui lui aussi voudrait s'emparer de cette carte, mais avec des intentions beaucoup moins pures. Ces deux personnages font de *Time Bandits* bien plus qu'une fantaisie : une vraie fable mythologique. D'ailleurs, tout se règle à la fin, du moins dans une certaine mesure, par le traditionnel affrontement des dieux. Dans une certaine mesure seulement, parce qu'eux-mêmes ne semblent pas très maîtres des forces qui régissent l'Univers.

▶

Cette fuite effrénée des nains a, de fait, quelque chose de fondamentalement absurde, et l'on soupçonne la raison qu'ils donnent à leur équipée d'être un banal prétexte. Il est clair en effet, que loin d'emporter d'époque en époque le fruit de leurs rapines, ils le *perdent* régulièrement. Et d'ailleurs, quand bien même ils conserveraient tous ces trésors, qu'en feraient-ils ? En fait, comme on nous le révèle progressivement, cette carte de l'Univers ne les conduit pas seulement d'un trou à l'autre, elle leur indique aussi un Graal à conquérir : l'*Objet le Plus Fabuleux du Monde*. Est-il besoin de signaler qu'encore une fois, la quête aura été plus importante que la découverte, quand l'Objet en question se révèle être la magnifique cuisine équipée qui étincelle dans le spot publicitaire que les parents de Kevin regardent religieusement chaque soir à la télévision en négligeant les préoccupations de leur enfant ?
L'esprit de *Time Bandits* n'est cependant pas celui des deux premiers *Monty Fython*. La vision, dans la mesure où le regard prépondérant est celui de l'enfant, ne se veut plus aussi iconoclaste. Pour une mystérieuse raison, l'Etre Suprême, au moment même où il apparaît sous les traits d'un représentant de commerce vieillissant au costume fatigué, garde une certaine grandeur. On avait rarement vu un équilibre aussi réussi entre la dérision et le sérieux. Il faut dire que le soin matériel apporté à l'entreprise lui enlève l'aspect un peu brouillon que recherchaient volontairement les premiers *Monty Python*. Il est difficile de regarder d'un œil indifférent cette scène où les nains, enfermés dans une cage suspendue dans la nuit, parviennent à s'échapper en se balançant jusqu'à une *autre* cage suspendue dans la nuit. Ce n'est pas la première fois que le cinéma essaie d'exprimer un peu de métaphysique. C'est la première fois qu'il le fait d'une manière aussi visuelle.
On sort du film satisfait, mais incertain : *Time Bandits* s'abstient de nous faire voyager dans le futur, car la dernière image nous fait craindre qu'il n'y ait *aucun* futur, et l'Etre Suprême lui-même devient des plus hésitants lorsqu'il s'agit de définir le libre-arbitre. Toutefois, dans la mesure où ce qui déclenche la catastrophe finale est un rôti calciné dans un four, on se dit que peut-être il suffirait de ne pas laisser brûler ce morceau de viande pour éviter la fin des haricots.

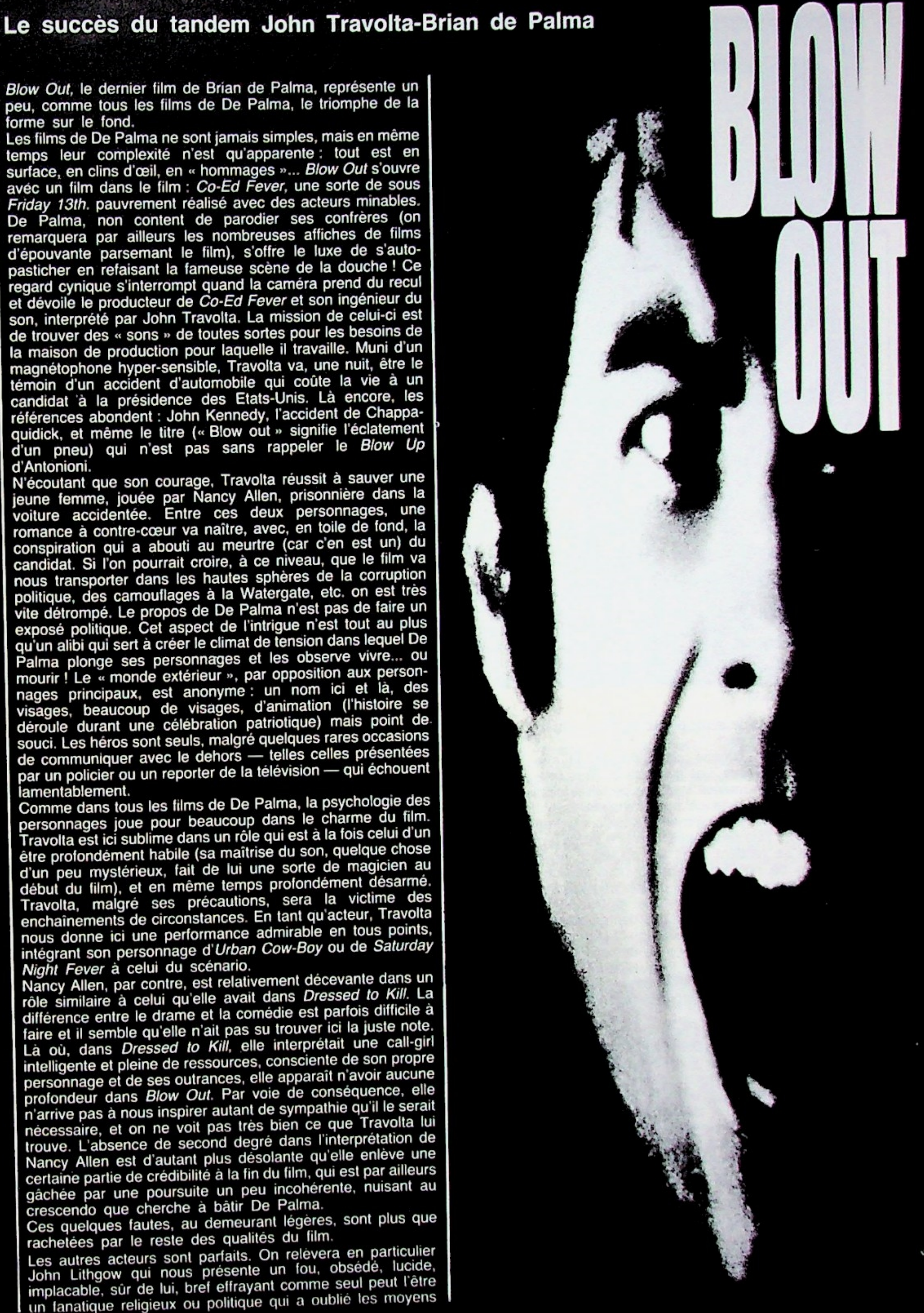
Frédéric Albert-Lévy

Grande-Bretagne 1980 - *Production* : Handmade Films. *Prod.* : Terry Gilliam. *Réal.* : Terry Gilliam. *Prod. Ass.* : Neville C. Thompson. *Prod. Ext.* : Denis O'Brien et George Harrison. *Scén.* : Michael Palin, Terry Gilliam. *Phot.* : Peter Biziou. *Dir. art.* : Norman Garwood, Milly Burns. *Mont.* : Julian Doyle. *Mus.* : Mike Moran. *Int.* : John Cleese (Robin des Bois), Sean Connery (Le roi Agamemnon), Shelley Duvall (Pansy), Katherine Helmond (Mme l'ogre), Ian Holm (Napoléon), Michael Palin (Vincent), Ralph Richardson (l'Etre Suprême), Peter Vaughan (l'ogre), David Warner (le génie malfaisant), David Rappaport (Randall), Kenny Baker (Fidgit), Jack Purvis (Wally), Craig Warnock (Kevin). 110 mn. Couleurs.

Robin des Bois (John Cleese) reçoit la visite d'un petit voyageur du temps.



Le succès du tandem John Travolta-Brian de Palma



Blow Out, le dernier film de Brian de Palma, représente un peu, comme tous les films de De Palma, le triomphe de la forme sur le fond.
Les films de De Palma ne sont jamais simples, mais en même temps leur complexité n'est qu'apparente : tout est en surface, en clins d'œil, en « hommages »... *Blow Out* s'ouvre avec un film dans le film : *Co-Ed Fever,* une sorte de sous *Friday 13th.* pauvrement réalisé avec des acteurs minables. De Palma, non content de parodier ses confrères (on remarquera par ailleurs les nombreuses affiches de films d'épouvante parsemant le film), s'offre le luxe de s'auto-pasticher en refaisant la fameuse scène de la douche ! Ce regard cynique s'interrompt quand la caméra prend du recul et dévoile le producteur de *Co-Ed Fever* et son ingénieur du son, interprété par John Travolta. La mission de celui-ci est de trouver des « sons » de toutes sortes pour les besoins de la maison de production pour laquelle il travaille. Muni d'un magnétophone hyper-sensible, Travolta va, une nuit, être le témoin d'un accident d'automobile qui coûte la vie à un candidat à la présidence des Etats-Unis. Là encore, les références abondent : John Kennedy, l'accident de Chappaquidick, et même le titre (« Blow out » signifie l'éclatement d'un pneu) qui n'est pas sans rappeler le *Blow Up* d'Antonioni.
N'écoutant que son courage, Travolta réussit à sauver une jeune femme, jouée par Nancy Allen, prisonnière dans la voiture accidentée. Entre ces deux personnages, une romance à contre-cœur va naître, avec, en toile de fond, la conspiration qui a abouti au meurtre (car c'en est un) du candidat. Si l'on pourrait croire, à ce niveau, que le film va nous transporter dans les hautes sphères de la corruption politique, des camouflages à la Watergate, etc. on est très vite détrompé. Le propos de De Palma n'est pas de faire un exposé politique. Cet aspect de l'intrigue n'est tout au plus qu'un alibi qui sert à créer le climat de tension dans lequel De Palma plonge ses personnages et les observe vivre... ou mourir ! Le « monde extérieur », par opposition aux personnages principaux, est anonyme : un nom ici et là, des visages, beaucoup de visages, d'animation (l'histoire se déroule durant une célébration patriotique) mais point de souci. Les héros sont seuls, malgré quelques rares occasions de communiquer avec le dehors — telles celles présentées par un policier ou un reporter de la télévision — qui échouent lamentablement.
Comme dans tous les films de De Palma, la psychologie des personnages joue pour beaucoup dans le charme du film. Travolta est ici sublime dans un rôle qui est à la fois celui d'un être profondément habile (sa maîtrise du son, quelque chose d'un peu mystérieux, fait de lui une sorte de magicien au début du film), et en même temps profondément désarmé. Travolta, malgré ses précautions, sera la victime des enchaînements de circonstances. En tant qu'acteur, Travolta nous donne ici une performance admirable en tous points, intégrant son personnage d'*Urban Cow-Boy* ou de *Saturday Night Fever* à celui du scénario.
Nancy Allen, par contre, est relativement décevante dans un rôle similaire à celui qu'elle avait dans *Dressed to Kill.* La différence entre le drame et la comédie est parfois difficile à faire et il semble qu'elle n'ait pas su trouver ici la juste note. Là où, dans *Dressed to Kill,* elle interprétait une call-girl intelligente et pleine de ressources, consciente de son propre personnage et de ses outrances, elle apparaît n'avoir aucune profondeur dans *Blow Out.* Par voie de conséquence, elle n'arrive pas à nous inspirer autant de sympathie qu'il le serait nécessaire, et on ne voit pas très bien ce que Travolta lui trouve. L'absence de second degré dans l'interprétation de Nancy Allen est d'autant plus désolante qu'elle enlève une certaine partie de crédibilité à la fin du film, qui est par ailleurs gâchée par une poursuite un peu incohérente, nuisant au crescendo que cherche à bâtir De Palma.
Ces quelques fautes, au demeurant légères, sont plus que rachetées par le reste des qualités du film.
Les autres acteurs sont parfaits. On relèvera en particulier John Lithgow qui nous présente un fou, obsédé, lucide, implacable, sûr de lui, bref effrayant comme seul peut l'être un fanatique religieux ou politique qui a oublié les moyens



pour ne plus voir que la fin, et Dennis Franz dans le rôle d'un photographe douteux.
La photographie, comme c'est toujours le cas chez De Palma, est magnifique. Les couleurs du films sont superbes, l'image utilisant au mieux le décor de Philadelphie et de la célébration d'une sorte de bi-centenaire. De Palma prend plaisir à refléter le reste du monde à travers un regard qui fait de lui un décor : les seuls êtres vivants sont les protagonistes. Les autres se fondent dans les couleurs ou le bruit. On remarquera de nombreuses séquences réalisées dans le style d'Hitchcock, avec même parfois un abus de la prise de vue « d'en haut », ce qui n'est, par ailleurs, pas surprenant chez De Palma. Les mouvements des personnages au sein de chaque scène sont particulièrement bien étudiés : l'image n'est jamais « vide ». Le montage des scènes est probablement l'une des raisons pour lesquelles on tolère ou excuse plus facilement certaines failles du scénario qui, chez un autre réalisateur, nous apparaitraient immédiatement comme évidentes !
Qui dit film de De Palma dit aussi une fin après la fin. Fidèle à la tradition de *Carrie* et *Dressed to Kill,* De Palma réussit encore une fois à nous surprendre, à nous arracher une dernière bouffée d'émotion avant de conclure. Il ne s'agit pas ici du choc brutal de *Carrie* ou du grand-guignol de *Dressed to Kill* mais de quelque chose de bien plus subtil, de plus poignant, qui renoue avec le début du film en ayant en même temps pour but de restaurer le cynisme du Magicien-Travolta. Le reste du monde continue à vivre — *Blow Out,* contrairement aux *Hommes du Président,* n'expose pas de grand scandale : film intimiste, il dévoile une petite tragédie à nos yeux de voyeurs, un mystère dont nous allons désormais, non sans une certaine honte ou gêne, partager le secret avec Travolta. En ce sens, *Blow Out* va bien au-delà d'Hitchcock, d'un simple thriller : il nous donne une occasion unique, comme le héros, d'être le témoin d'un drame secret.

Jean-Marc Lofficier



John Travolta réconforte Nancy Allen, qu'il vient de sauver de la noyade.

U.S.A. 1980 - *Production :* Filmways. *Prod. :* George Litto. *Réal. :* Brian de Palma. *Prod. Ex. :* Fred Caruso. *Scén. :* Brian de Palma. *Phot. :* Vilmos Zsigmond. *Dir. art. :* Paul Sylbert. *Mont. :* Paul Hirsch. *Mus. :* Pino Donaggio. *Son :* Jim Tannenbaum. *Déc. :* Jeannine Oppewall. *Maq. :* Leo Lotito. *Cost. :* Vicki Sanchez. *Cam. :* Jan Keisser. *Cam. sous-marine :* Rex Metz. *Script :* Hannah Scheel. *Int. :* John Travolta (Jack), Nancy Allen (Sally), John Lithgow (Burke), Dennis Franz (Manny Karp), Peter Boyden (Sam), Curt May (Frank Donohue), Ernest McClure (Jim), Maurice Copeland (Jack Manners), Claire Carter (Joan), John Aquino (le détective), Patrick McNamara (l'officier Nelson), Terrence Currier (Lawrence Henry), Tom McCarthy (le policier). *Dist. en France :* U.G.C. 107 mn. Couleurs.

stalker

Les deux Stalkers

Andrei Tarkovski partage avec Kubrick ou Wajda un curieux privilège : la critique semble condamnée à reconnaître en chacun de ses films un chef-d'œuvre, sinon *le* chef-d'œuvre. Un concert d'éloges, la renommée de Tarkovski, le souvenir peut-être d'*Andrei Roublev* : autant de motifs pour remplir une salle. Mais comment expliquer le grand nombre de spectateurs qui abandonnent le film en cours de projection ? Sont-ils tous des ignares égarés sur des hauteurs irrespirables ? On peut en douter.
Il faudrait être de mauvaise foi pour ne pas admirer la photographie parfaite dans les recherches de luminosités : brouillard déchiré de barbelés, de miradors et de fusils, lumière froide et pure sur les brins d'herbe ou les gouttes d'eau d'une saison indécise, brume cotonneuse ou éclat doré de la Chambre aux Souhaits, ombres-pièges du « hachoir », agression des reflets métalliques ou d'une ampoule électrique allumée brutalement, sépia néo-réaliste ou décadent des premiers et derniers plans. Impossible, également, de nier la maîtrise avec laquelle la caméra s'attarde tantôt sur un visage, tantôt sur l'immensité de la Zone, avec une préférence marquée pour les plans fixes (exceptons le travelling remarquable, car objet de l'image et non moyen : le parcours en draisine des trois aventuriers depuis les barrières jusqu'à la Zone). Quant au jeu des acteurs, il atteint à la perfection dans l'intensité immobile, et le personnage-type, à cet égard, est celui de la petite mutante, fille du stalker, paralysée et murée dans son silence.
Bref, comme le verre cadré dans deux longs plans fixes (encore !), inerte sur la table et agité par le passage du train ou la pensée de l'enfant, le film vibre, mais ne bouge pas et, en définitive, on s'y ennuie ferme.
Cet ennui ne s'explique pas seulement par la lenteur, l'immobilité des images, ni même par la (trop) grande part accordée aux discussions métaphysiques ou théologiques : on ne s'ennuyait pas pendant *Andrei Roublev*. Même la lenteur doit avoir un rythme, et *Stalker* en manque. De plus, la frustration du spectateur ne crée aucune tension : c'est sûrement à dessein que Tarkovski laisse les personnages parler de la Zone comme d'un lieu extraordinaire et redoutable, sans que jamais ou presque un élément visuel vienne confirmer leur parole. Mais il n'arrive pas à créer un espace hors champ pour l'imagination, et le spectateur, déçu, se désintéresse au fil du temps de ce stalker mystique, de son itinéraire initiatique, et de ses compagnons tout droit sortis d'un roman de Dostoievsky.

Pourtant, le roman qui a inspiré le film, œuvre des frères Strougatski, n'a vraiment rien, par son rythme, sa structure, son langage, d'une quête métaphysique. On penserait plutôt au roman noir américain, si la thématique n'était pas résolument de science-fiction. Tarkovski se garde bien de révéler le comment et le pourquoi de la Zone. Le livre s'explique sans ambiguïté : des extra-terrestres absolument indifférents à l'homme ont occupé, pour un moment, certains points du globe. Puis ils sont repartis, laissant derrière eux des Zones définitivement altérées, jonchées de leurs « détritus » (objets de haute technologie et pièges mortels pêle-mêle), et des humains, aussi perplexes que les fourmis le sont sans doute après un « pique-nique au bord du chemin » (autre titre du livre). De message philosophico-mystico-théologique, point.

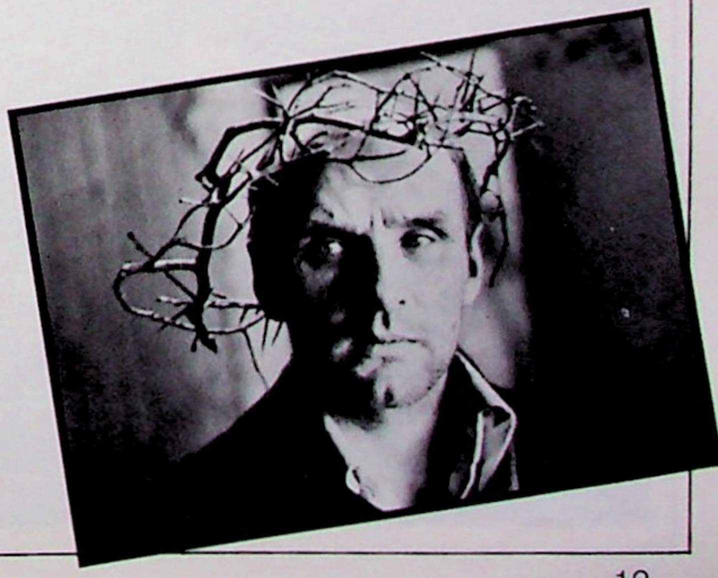
Quant aux stalkers, et plus précisément au stalker Redrick Shouart, héros de l'histoire, en fait de guide illuminé et quasi-bénévole conduisant des touristes à la Révélation, c'est un gars cynique (au cœur tendre, comme il se doit). Son unique préoccupation, au début du moins, est de gagner le maximum d'argent en revendant au premier trafiquant venu, marchand de canon ou pas, les merveilles techniques de la Zone volées au nez et à la barbe de la Commission Internationale. Le stalker du film le ferait rire aux larmes, quitte à l'émouvoir après.
Certes, la Zone des Strougatski possède, non une Chambre des Souhaits, mais une Boule d'Or aux pouvoirs mystérieux. Certes, même Red Shouart, la « bête », le truand, le cynique, ne peut pas indéfiniment repousser les problèmes moraux, philosophiques, métaphysiques créés par l'existence même de la Zone.
Mais la morale, la philosophie, la métaphysique acquièrent plus de force convaincante d'avoir dû lutter contre l'intrigue drue, serrée, qui les repoussait en arrière-plan. Elles s'imposent de force, malgré l'histoire, presque malgré l'auteur, et c'est ainsi peut-être que se crée dans le livre la tension qui manque tant au film, dont l'atonie décourage même les spectateurs de très bonne volonté.

Marthe Cascella

SU - IROA

URSS 1979 - *Production* : Mosfilm. *Réal.* : Andrei Tarkovski. *Scén.* : Arkady et Boris Strougatski, d'après leur nouvelle « Pique-nique au bord du chemin ». *Phot.* : Alexandre Knyajinsky. *Dir. art.* : Andrei Tarkovsky. *Mont.* : L. Feiginova. *Mus.* : Edouard Artemyev. *Son* : V. Sharun. *Déc* : A. Merloukov. *Maq.* : V. Lvova. *Cost.* : N. Fomina. *Cam.* : N. Fudim, S. Nauglolnikh. *Int.* : Alexandre Kaidanovski (Stalker), Anatoli Solonitsine (l'écrivain), Nikolai Grinko (le physicien), Alissa Freindlikh (la femme du Stalker), Natacha Abramova, F. Yourna, E. Kostin, R. Rendi. *Dist. en France* : Gaumont. 161 mn. Couleurs.

Suite page 47





JANVIER-FEVRIER

BLOW OUT (17-2)
Voir critique dans ce numéro.

LA FOLLE HISTOIRE DU MONDE (HISTORY OF THE WORLD, part I) de ***Mel Brooks*** (U.S.A., 1980), avec ***Mel Brooks, Dom de Luise, Madeline Kahn, Harvey Korman.*** 92 mn ***(3-2).***

Après les parodies plus ou moins adroites des différentes époques dorées du 7e art (le cinéma muet, d'épouvante, hitchcockien ou de western), Mel Brooks s'attaque maintenant au sujet le plus ambitieux qui soit : retracer, le temps d'un film, les grandes heures de l'humanité.
Conscient de l'immensité du propos, l'historien farfelu précise en sous-titre (sagesse et modestie obligent) : première partie.
Le film se compose d'épisodes (inégaux tant par la durée que par l'intérêt) dont la longueur est inversement proportionnelle à la qualité, la finesse et l'originalité. Exemple en est le sketch de « l'empire romain » (43 minutes) à l'humour très lourd et le plus souvent situé en dessous de la ceinture. Mais lorsque l'épisode de « la révolution française » (24 minutes) en est réduit à une vulgaire histoire de fesses, ce n'est plus de l'humour ni de la parodie mais bien de la trivialité...
Le film possède heureusement de nombreux passages où Brooks retrouve le don de la satire et de l'invention tels « l'aube de la civilisation » (réplique très amusante au *2001* de Kubrick), « l'âge de pierre » et surtout « l'Ancien Testament » (deux trésors de drôlerie).
Cependant, le meilleur moment du film reste celui de l'épisode de « l'inquisition espagnole » (9 minutes) où la salle des tortures d'un sinistre château se transforme en éblouissant tableau de comédie musicale à la Busby Berkeley. Soumis aux supplices les plus atroces, juifs et incroyants assurent les chœurs tandis que les inquisiteurs se prennent pour Fred Astaire et les nonnes pour des émules d'Esther Williams !
Techniquement, le film se distingue surtout par les « matte-painting » d'Albert J. Whitlock qui aident considérablement au côté spectaculaire de certaines scènes. Les reconstitutions de la Place de Grève, de la Rome Antique et du château moyennageux sont d'une beauté et d'un réalisme à couper le souffle.
Côté acteurs, la palme revient bien évidemment à Mel Brooks (5 rôles : Moïse, Comicus, Torquemada, Jacques, Louis XVI), homme orchestre (producteur, réalisateur, scénariste, interprète) débordant de vitalité et de bonne humeur. Mais on n'oubliera pas de sitôt l'arrivée en scène de Madeline Kahn, irrésistible impératrice Nympho, dotée d'étonnantes cordes vocales ! (G.P.)

▼



LA GUERRE DU FEU (16-12)
Voir critique dans ce numéro. ▶

HAPPY BIRTHDAY (HAPPY BIRTHDAY TO ME) de ***J. Lee Thompson*** (Canada, 1980), avec ***Glenn Ford, Melissa Sue Anderson, Lawrence Dane.*** 113 mn ***(6-1).***

Quand un tueur vient à trucider une douzaine de spécimens de la jeunesse américaine parce qu'un pékinois lui a léché le gros orteil dans son enfance, que le gâteau de son dixième anniversaire était à la fraise au lieu d'être au citron ou encore que sa grande sœur ne portait pas de chaussettes blanches à sa première communion, inutile de chercher : on assiste à un « Hamburger Film ». Avec ses six millions de dollars, *Happy Birthday to me* est le « Big Mac » du genre mais ses ingrédients restent inchangés : de la viande tiède et filandreuse (ou victimes), du fromage en fines tranches (ou psychologie sommaire), de la sauce-tartare (ou érotisme puéril), des petits oignons (ou phallocratie béate), de la salade (ou forêt obscure) et une bonne rasade de ketchup (idem). Seule conséquence du budget : le décor qui monte les gais lurons du campus au grade de joyeux drilles d'écoles supérieures... A part cela, le final surenchérit dans le délire pour faire oublier, sous le flot d'une logorrhée vaseuse,, les invraisemblables qui ont meublé les interminables 113 minutes du métrage. Les optimistes y découvriront l'influence des romans populaires du début du siècle. Les idéalistes regretteront l'absence du commissaire Juve et du journaliste Fandor dans la résolution d'une machination « hyper » machiavélique de « super » psychopathe « archi » dangereux. D'autres enfin livreront leurs esprits aux songes dans un bon fauteuil de multi-salles. Ceux-là seront les plus chanceux. (C.G.)

MEURTRES A LA ST-VALENTIN (MY BLOODY VALENTINE) de ***George Mihalka*** (Canada, 1980), avec ***Paul Kelman, Lori Hallier, Neil Affleck.*** 91 mn ***(24-2).***

Au terme du raz-de-marée nauséabond des « Hamburger Films », il est à craindre que le public, l'estomac alourdi de *Vendredi 13* à épisodes, ne reconnaisse à l'actif de *My Bloody Valentine* qu'une efficacité et un scénario plus mûris que d'ordinaire. Pourtant, avec le film de George Mihalkar, le genre exécute un saut en arrière pour revenir à Carpenter et à son discours sur les légendes, à la fois « épée de Damoclès » et forces motrices de certaines communautés. *My Bloody Valentine* est un judicieux mélange de *Halloween* et *Fog*. Judicieux parce que Mihalka place son récit en références aux idées et non aux images délivrées par Carpenter. Il se contente d'y ajouter une trouvaille. Mais quelle trouvaille !, puisqu'elle donne au film son « originalité », son esthétique et surtout son décor. Valentine Bluffs est une ville qui porte un nom charmant,



celui de la fête des amoureux. Son administration en a retenue la tendresse sucrée pour orner la bourgade d'une multitude de cœurs peints ou découpés. L'omniprésence de cette décoration vire au surréalisme et à l'écœurement au point que nous admettions la phobie toute aussi démesurée du tueur. Cette ville aux murs roses et aux trottoirs bleus devient son terrain de chasse tandis que le quotidien des personnages principaux est cantonné dans un autre endroit, antithèse du premier : la mine noire et profonde qui fait vivre cette boursouflure colorée. Les lieux de réunion de la jeunesse locale ne sont donc plus ces night-clubs disco ou ces intérieurs cossus, mais un cimetière de voitures, une plage venteuse et grise, un hangar aux façades tristes. Autant de refuges contre la nausée du décor habituel. On comprend dès lors que la relation amoureuse qui donne au drame sa moelle épinière soit conflictuelle et explosive. Or, cette dérogation aux coutûmes du jour deviendra bientôt le seul moyen de percer l'identité du démon de la Saint-Valentin.
Sur ce vaste et complexe assemblage de superstition, de fête insouciante et de banalité quotidienne, plane une ombre formidable. Et c'est à l'occasion d'un final qui existe et surprend bien au-delà de ses clichés psychanalytiques que le voile sera levé pour révéler, dans un concert de ricanements, cet « effet fantastique » qui n'a de cesse que de rattraper les apparences lors de la résolution pourtant évidente de ces crimes sauvages. Depuis *Halloween*, *My Bloody Valentine* aura été l'unique « Hamburger Film » à pratiquer l'ouverture vers le surnaturel sans le recours des insupportables remises en question à sursaut. Sa réussite en est tributaire. (C.G.)

METAL HURLANT (HEAVY METAL) (4-11)
Voir critique dans notre n° 21 et entretien dans notre précédent numéro.

LA SOUPE AUX CHOUX, de ***Jean Girault*** (France, 1981), avec ***Louis de Funès, Jean Carmet, Jacques Villeret.*** 90 mn. ***(2-12).***

« Deux paysans bons vivants et passablement alcooliques reçoivent la visite d'un extra-terrestre... ».
Après un affligeant *Gendarme et les extra-terrestres*, Jean Girault récidive. Bouillon de culture ou potage aux navets, son indigeste *Soupe aux choux* ne parvient pas même à se hisser à la hauteur de son argument. Seule à sauver de cette apologie de la vulgarité, la photographie

de l'ancien chef-opérateur de Welles et Bunuel, Edmond Richard, qui parvient à extraire quelque poésie de la séquence de résurrection de Christine Dejoux. C'est peu ! (D.B.)

STALKER (18-11)
Voir critique dans ce numéro.

INCUBUS (24-2)
Voir critique et entretien dans notre précédent numéro.

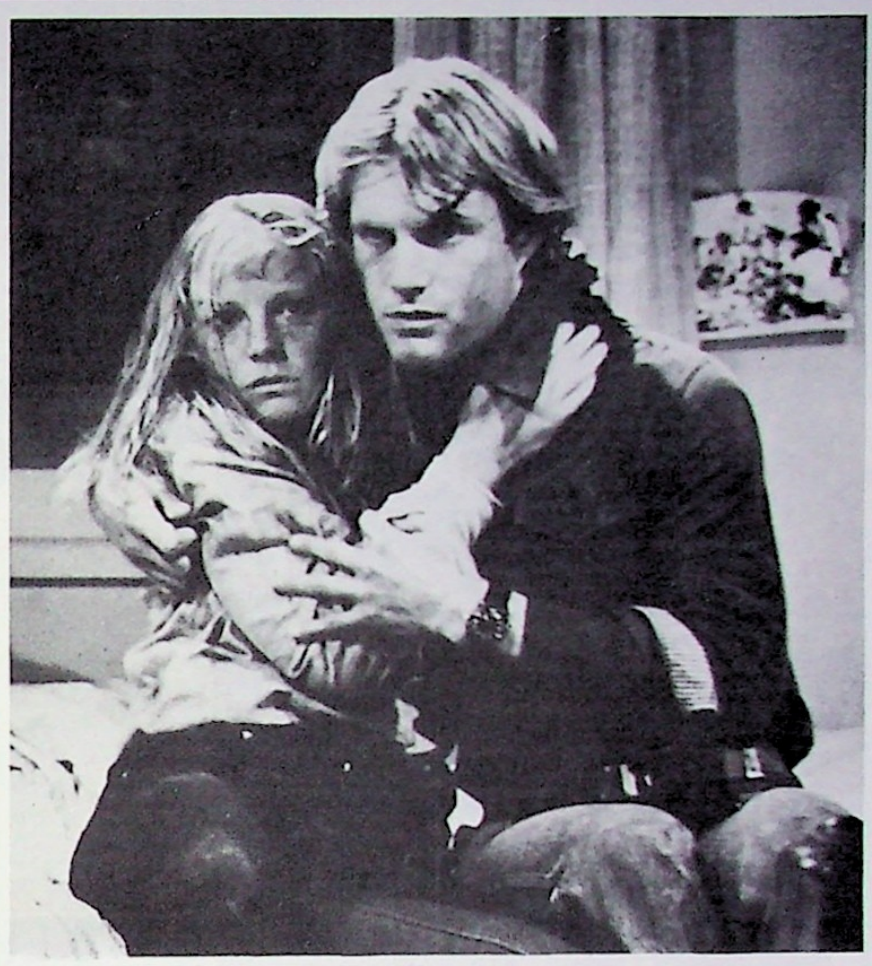
LE TUEUR DU VENDREDI (FRIDAY THE 13 th, part II) de ***Steve Miner*** (U.S.A. 1981), avec ***Amy Steel, John Furey, Adrienne King.*** 87 mn ***(13-1).***

Vendredi 13 ayant rapporté $ 70 000 000 de recettes brutes pour un budget 150 fois moindre, il était évident que, financièrement, une séquelle s'imposait.
A quelques exceptions près *(Jaws, Mad Max)*, les suites se révèlent souvent décevantes et *Friday the 13th, Part 2* n'échappe guère à cette règle. Calqué sur l'original, le scénario reprend, avec toutefois quelques touches d'humour noir, le thème usé des adolescents en vacances dans une auberge de jeunesse. Rien n'a changé depuis l'épisode précédent : personnages, paysages, invraisemblances scénaristiques et techniques, dragues et plaisanteries éculées. Seuls les meurtres ne sont pas conformes à ceux réalisés par Savini dans le n° 1 puisqu'ils se concluent tous par un fondu au blanc très esthétique dissimulant, en fait, les ciseaux de l'auto-censure de Paramount, laquelle distribuant le film aux Etats-Unis et dans le monde entier via C.I.C. a jugé trop « hard » pour son image de marque les ahurissants effets spéciaux de maquillage de Carl Fullerton (notons que le même phénomène vient de se reproduire avec *Meurtres à la Saint-Valentin*).
Alors que la production du n° 3 est déjà entamée, il est permis de se demander, après un n° 1 commercial et un n° 2 racoleur, ce que nous réserve le dernier volet de la trilogie « Jason ». (G.P.)

VENIN (VENOM) de ***Piers Haggard*** (G-B, 1980), avec ***Klaus Kinski, Oliver Reed, Nicol Williamson, Sarah Miles, Sterling Hayden, Susan George, Lance Holcomb.*** 93 mn ***(20-1).***

Les chances de gagner au tiercé régulièrement toutes les semaines sont plus grandes que celles de voir réunies dans la réalité les données initiales de *Venin* : il faut en effet, pour faire démarrer l'histoire, un père de famille absent, une mère de famille quasi hystérique, un grand-père ancien explorateur, un enfant asthmatique, et un serpent mortellement venimeux égaré dans une bourgeoise demeure londonienne. Mais Piers Haggard a la sagesse et l'habileté de présenter son récit d'une manière totalement imperturbable et presque mécanique, et fait accepter le déraisonnable par sa façon de se moquer éperdument du rationnel. Il est aidé en cela par un excellent chef-opérateur, et par deux acteurs remarquables — le serpent, un *vrai* mamba noir qu'on n'aimerait guère rencontrer dans son salon, et, bien plus prodigieux encore, Nicol Williamson (déjà vu dans *The Seven-Per-Cent Solution* et *Excalibur*), qui sait faire d'une silhouette de flic anglais assez banale au départ un personnage plus vrai que nature. Seul un inspecteur de police anglais peut en effet, au cœur d'une prise d'otages, exiger une tasse de café *au lait* comme il l'exige. Du coup le film devient peut-être un peu moins insignifiant qu'il ne semble au premier abord : c'est le truand Kinski qui, paradoxalement, réclame constamment des structures hiérarchiques, refusant de traiter avec un policier qu'il ne juge pas assez gradé pour lui ; en face, Williamson, adepte du passif *Wait and see*, oppose une indifférence têtue et ironique qui se révélera en définitive plus efficace que tout un déploiement d'hommes et de matériel, et laisse apparaître un scepticisme très fort à l'égard des valeurs morales traditionnelles. S'il est clair que la mort de Susan George est le prix des débauches qu'elle a pu connaître, le film se clôt sur l'image d'un serpent : plus qu'une pirouette finale, c'est l'idée que le Mal n'est jamais totalement exterminé. *In cauda venenum.* (F.A.L.)

Notules rédigées par Daniel Bouteiller, Christophe Gans, Frédéric Albert Lévy et Gilles Polinien.

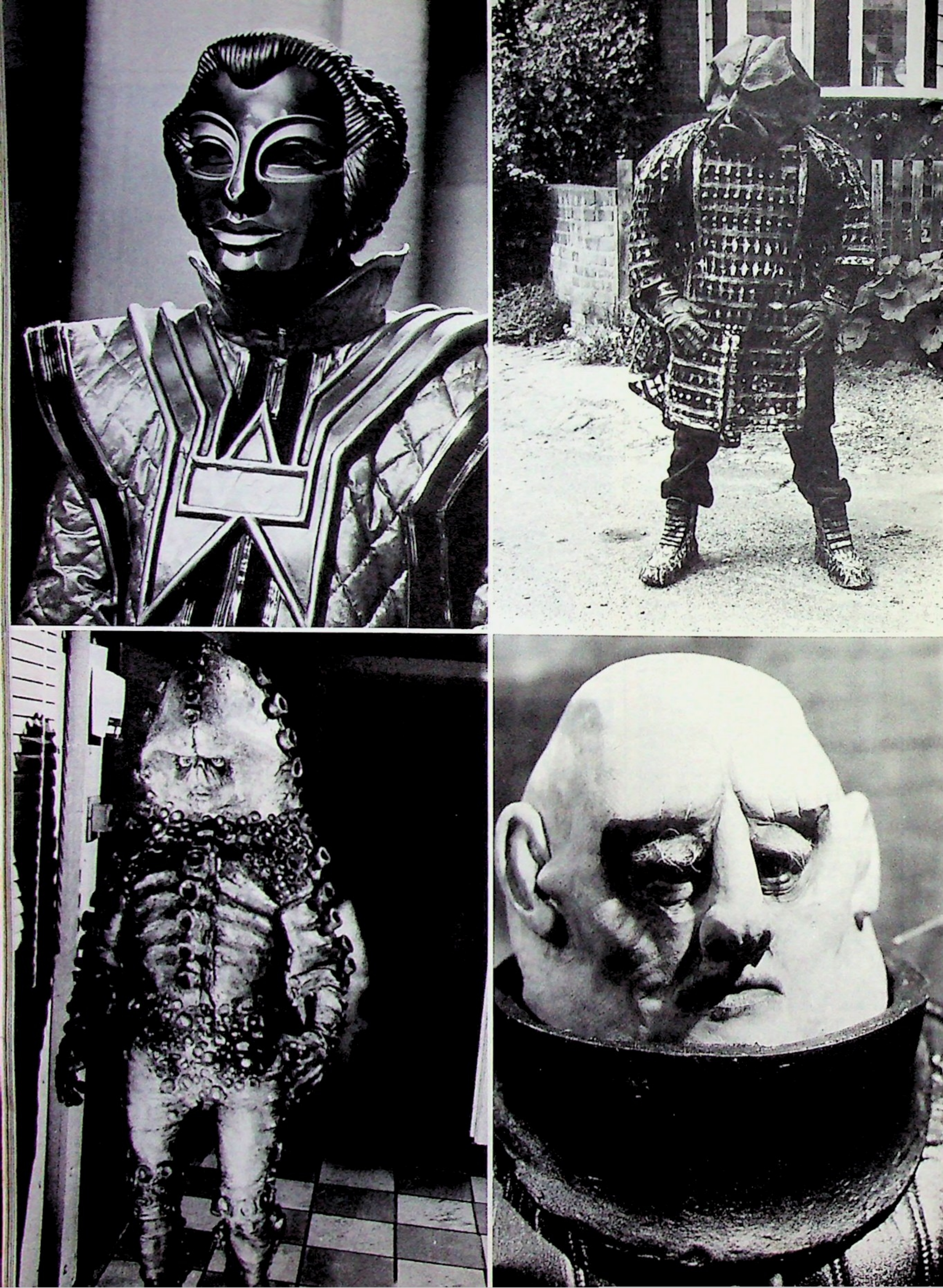


« Meurtres à la Saint-Valentin ».

TABLEAU DE COTATION

Côté par : **A**lain **S**chlockoff, **R**obert **S**chlockoff, **C**hristophe **G**ans, **G**illes **P**olinien, **J**ean-**C**laude **R**omer.
Cotation : **0 :** nul **1 :** médiocre **2 :** intéressant **3 :** bon **4 :** excellent

TITRE (REALISATEUR)	AS	RS	CG	GP	JCR
Blow Out (Brian de Palma)	4	4	4	4	2
Antropophagous (Joe d'Amato)	0	0	1	1	1
La guerre du feu (Jean-Jacques Annaud)	3	3	3	2	4
Happy Birthday (J. Lee Thompson)	2	2	0	2	2
La folle histoire du monde (Mel Brooks)	3		1	2	2
Incubus (John Hough)	3	3	1	2	
Litan (Jean-Pierre Mocky)	1	0	0		
Métal Hurlant (Gerald Potterton)	3	3	3	1	2
Meurtres à la St-Valentin (George Mihalka)	1	1	2	2	1
Stalker (A. Tarkovsky)			3		1
La soupe aux choux (Jean Girault)			0		1
Les tueurs de l'éclipse (Ed. Hunt)	2	2	0	3	3
Le tueur du vendredi (Steve Miner)	0	0	0	1	1
Venin (Piers Haggard)	2	2	0	2	2
Wolfen (Michael Wadleigh)	3	3	3	3	2



LA SAGA DU DOCTOR WHO

ou Les Voyages Imprudents d'un Seigneur du Temps à la B.B.C.

par Jean-Marc Lofficier / Ire partie

Dans la première partie de ce dossier consacré à la plus grande série TV de science-fiction jamais réalisée (inédite en France), Jean-Marc Lofficier évoque la chronologie de ce feuilleton à succès et étudie les différentes personnalités s'étant succédées dans le rôle du célèbre Docteur.

Pour beaucoup de télespectateurs britanniques, la meilleure série TV de science-fiction n'est pas *Battle Star Galactica, Space : 1,999, Logan's Run, Lost In Space* ou même le quasi-légendaire *Star Trek* mais *Doctor Who.*

Doctor Who est, en effet, plus qu'un simple programme. Il revêt des apparences d'Institution, au même titre que Big Ben, *Monty Python* et la Reine Elizabeth. Diffusé sans interruption depuis 1963 — fait unique dans les annales de la SF au petit écrant — *Doctor Who,* longtemps cantonné au Royaume-Uni, a peu à peu envahi le reste du monde.

1979, année qui célébra les 15 ans de la série, la 100e histoire et le 500e épisode des aventures du docteur, fut aussi celle qui marqua la fabuleuse pénétration de *Doctor Who* aux Etats-Unis, achevant ainsi de faire de lui le prétendant indisputé au titre de « plus grande série TV de science-fiction du monde » !

Les origines du personnage

Qui est le docteur ?

Son apparition est précédée d'un chuintement poussif, un ahanement qui ferait un peu penser à une vieille contrebasse ; un bruit qui est le cauchemar d'un accordeur... ou d'un garagiste ! Surgissant lentement du néant, un objet se matérialise sous nos yeux. Il s'agit d'une cabine téléphonique bleue, telle que les utilisait la police londonienne avant l'apparition des talkie-walkies. Avant même que nous ayons eu le temps de nous étonner de l'incongruité du phénomène, *IL* en jaillit tel un diable hors d'une boîte. Parfois drôle, parfois sérieux, il est toujours prêt à se battre pour les opprimés de toutes sortes. Vêtu de façon immanquablement excentrique, *IL* a deux cœurs, est âgé de plus de 750 ans — passés en majeure partie à combattre le Mal à travers tout l'Univers — et n'est pas originaire de notre monde, mais de la lointaine planète Gallifrey, demeure des Seigneurs du Temps, ses pairs...

Le docteur, comme il préfère être appelé, a pris vie en 1962 dans les studios d'une autre institution particulièrement anglaise : la B.B.C.

Chargés de trouver un nouveau programme pouvant plaire aux enfants britanniques et remplir le « créneau » du samedi après-midi, Donald Wilson et Sydney Newman, qui étaient à cette époque respectivement directeur du département feuilleton et directeur du département dramatiques de la BBC, créèrent de toutes pièces le concept de *Doctor Who.*

Les deux hommes n'étaient certes pas des amateurs : l'année précédente, pour la chaîne commerciale ATV — leur précédent employeur ! —, ils avaient lancé ce qui allait devenir l'un des feuilletons les plus populaires du globe : *The Avengers (Chapeau melon et bottes de cuir)* ! La BBC désirait un programme qui soit à la fois divertissant et éducatif. Wilson et Newman décidèrent donc de faire appel à un héros qui aurait la possibilité de voyager non seulement dans l'espace mais aussi dans le temps. Ainsi, on pourrait mêler aux aventures exotiques se déroulant dans le futur ou sur d'autres planètes, des histoires plus sérieuses, situées dans le passé de la terre, et dont le but serait d'inculquer au public quelques rudiments d'histoire ! Restait à trouver un héros...

Il fut décidé que celui-ci ne répondrait pas aux critères classiques : blond, beau, style Flash Gordon, mais serait un homme âgé... de 750 ans environ ! Le docteur (docteur qui ?*) — nom trouvé tout naturellement pour un personnage pareil — se déplacerait dans l'espace-temps à l'aide d'une machine fabuleuse baptisée Tardis, acronyme signifiant « *T*ime *A*nd *R*elative *D*imensions *I*n *S*pace » (temps et dimensions relatives de l'espace). L'invention du Tardis devait se révéler l'une des plus brillantes idées de Wilson et Newman.



◀ *Les pittoresques créatures d'un autre temps et d'un autre univers.*

Le premier Docteur (William Hartnell) (« The Celestial Toyroom »). ▶

Un astronef original

Le Tardis n'est pas un astronef comme les autres. Il est le fruit d'une science extraterrestre avancée. Ses origines, comme celles du docteur furent mystérieusement passées sous silence (à l'exception du fait qu'ils n'étaient pas originaires de la Terre), suivant la tradition des feuilletons britanniques qui, contrairement à leurs homologues américains qui dévoilent tout dans un « pilote », laissent généralement dans l'ombre beaucoup de détails essentiels, se réservant le soin de les éclaircir progressivement.

Pouvant se mouvoir à volonté dans l'espace-temps, le Tardis est doté d'un mécanisme appelé « circuit caméléonien ». Le but de celui-ci est de permettre au Tardis, lors de sa rematérialisation à un endroit quelconque, d'emprunter l'apparence extérieure d'un objet usuel, se fondant ainsi dans l'environnement tel un caméléon ! Autre propriété curieuse de l'incroyable machine : étant transdimensionnelle, elle est infiniment plus grande *à l'intérieur qu'à l'extérieur !* Ainsi, d'apparence externe, le Tardis du Docteur ressemble à l'une de ces cabines téléphoniques réservées à la police londonienne dans les Années 60. Mais à l'intérieur... A l'intérieur, le visiteur découvre une immense salle de contrôle (le Tardis en a plusieurs) avec, en son centre, une console hexagonale surmontée d'une colonne transparente. Celle-ci se meut verticalement quand le Tardis est en fonctionnement. Le reste de la machine — qui s'étend sur plusieurs niveaux — contient des appartements richement meublés, des corridors qui se poursuivent à l'infini, de vieux ascenseurs des laboratoires, des portes qui donnent on ne sait trop où, bref, dans la plus pure tradition anglaise de Lewis Carroll : l'autre côté du miroir ! Et tout ça à l'intérieur d'une cabine téléphonique mesurant 1 m × 1 m × 2,5 m environ !

Les projets de Wilson et Newman se concrétisaient. Le concept de base établi, il leur fallait maintenant trouver un producteur qui pourrait le compléter et réaliser la série. Leur choix se porta sur une jeune femme : Verity Lambert.

Le rôle de producteur de séries à la BBC implique tout autre chose qu'un simple baillage de fonds. Le producteur est la personne qui engage des acteurs, supervise le travail du script editor, arrange les détails de la

* Who = Qui en anglais.

production et de la réalisation d'un feuilleton et même, comme ce fut souvent le cas avec *Doctor Who,* décide du montage.
Verity Lambert disposait pour tout ce travail d'un budget extrêmement limité, même pour l'époque : £ 2 000 par épisode ! Pourtant, ce fut elle qui donna à *Doctor Who,* le coup d'envoi qui allait le propulser au rang envié des séries figurant parmi les « 20 premières »*.
Sa première tâche fut de confier le poste de script editor à un vétéran de la BBC · David Whitaker. Le script editor a la responsabilité d'engager des scénaristes, et de s'assurer que le fruit de leur travail s'intègre bien dans la ligne générale du feuilleton. David Whitaker rédigea donc un « guide » destiné à ses futurs collaborateurs ; celui-ci décrivait le personnage du docteur, le Tardis etc. Pour permettre aux jeunes spectateurs de s'identifier plus facilement avec la nouvelle série, Whitaker décida de donner au docteur des « compagnons » qui, eux, seraient bien humains. Les plus jeunes pourraient même se reconnaître en la personne de Susan, petite-fille du docteur... Malgré le mystère entourant les origines de celui-ci, il fut convenu de mentionner que lui et sa petite-fille cherchaient à échapper à quelque force mystérieuse les recherchant — ce qui présentait l'avantage de fournir une explication solide aux pérégrinations du docteur. Enfin, dans un dernier effort visant à jeter un ultime soupçon d'imprévu, Whitaker affligea le Tardis d'un grave défaut : un mauvais fonctionnement de son système directionnel. Ainsi, le docteur et ses compagnons seraient totalement livrés aux caprices erratiques de la machine qui les transporte ! Les grandes lignes du programme étant ainsi esquissées, Whitaker confia à Anthony Coburn le soin de rédiger la première histoire du docteur, dont la date de diffusion était prévue pour l'automne 1963.

Le choix du premier Docteur : William Hartnell

Pendant que David Whitaker concoctait les futures aventures de notre héros, Verity Lambert s'était mise en quête d'acteurs. Elle choisit finalement pour le rôle du docteur un acteur plus connu pour ses incarnations de « vilains » : William Hartnell. William Hartnell était ce qu'il convient d'appeler un professionnel. Ayant embrassé la carrière d'acteur à l'âge de 16 ans, Hartnell fut remarqué en 1943 par le célèbre producteur Sir Carol Reed qui lui donna le rôle d'un sergent peu commode dans son film *The Way Ahead.* Vingt ans après, Hartnell jouait encore les sergents ! Verity Lambert le vit dans *This Sporting Life* et l'impression qu'il fit sur elle fut si forte qu'elle contacta tout de suite l'agent de Hartnell qui, bien que sceptique à l'idée d'un « rôle pour enfants », transmit la proposition à son client. Après avoir parlé à Ms. Lambert, sans l'ombre d'une hésitation, Hartnell fut conquis. « Dès l'instant où cette brillante jeune femme m'a expliqué ce qu'était et serait *Doctor Who,* j'ai su avec une certitude absolue que cette série serait un succès » déclara Hartnel en 1973. « Je me souviens avoir dit à Ms. Lambert à l'époque qu'elle durerait au moins cinq ans ! C'était il y a dix ans et *Doctor Who* est encore avec nous aujourd'hui ! » William Hartnell allait conférer sa marque sur le rôle et le personnage du docteur. Celui-ci interprété par Hartnell, se présentait comme un homme âgé mais dynamique, à l'esprit remarquablement brillant mais également faisant preuve d'emportement, d'irascibilité et même d'une ruse parfois enfantine (dans une histoire, le docteur prétend que le Tardis est en panne parce qu'il souhaite explorer une nouvelle planète).
Dans le premier épisode de la première histoire, *« An Unearthly Child »,* deux instituteurs, Ian Chesterton (William Russel) et Barbara Wright (Jacqueline Hill) sont intrigués par une de leurs élèves : la jeune Susan (Carole Ann Ford). Celle-ci, en effet, semble avoir des connaissances étendues sur certains sujets — tels la physique, les sciences etc. — mais ignore toute de l'histoire ou de la géographie la plus élémentaire ! Décidant de la suivre un soir, ils font la connaissance de son grand-père, le docteur, qui vit selon toute apparence... dans une cabine téléphonique de police sise dans un terrain vague de Potter's Lane ! Ce n'est qu'à bord du Tardis et après maintes surprises qu'ils s'apercevront qu'ils ont quitté la terre du 20e siècle et que leurs deux compagnons ne sont pas de notre monde ! *« An Unearthly Child »* emmenait le docteur et ses amis à l'âge de pierre, où celui-ci révélait le secret du feu à des hommes des cavernes.

Première saison : un succès d'estime

Diffusé le 23 novembre 1963 — au milieu de la commotion causée par l'assassinat du Président Kennedy ! — le premier épisode de *Doctor Who* rencontra un succès d'estime. En fait, la série « se cherchait » encore. Par exemple, l'apparence extérieure du Tardis (la cabine téléphonique) ne devait être que temporaire et d'autres formes auraient dû la remplacer. Le succès remportée par celle-ci, cependant força la main de Verity Lambert, sensible aux désirs des spectateurs — sans doute séduits par ce triomphe de l'absurde qu'est la notion d'une cabine téléphonique voyageant dans l'espace-temps ! — le Tardis conserva donc sa forme originelle, ce qui fut expliqué en ajoutant un nouveau mauvais fonctionnement de la machine : une panne du circuit caméléonien ! L'image de la cabine téléphonique de police bleue demeura donc, rappelant un objet familier au spectateur de l'époque. La BBC était loin de se douter que, quinze ans plus tard, elle ne serait plus associée qu'à une seule chose : le voyage dans le temps (comme nous le faisions remarquer plus haut, les cabines disparurent vers 1965, victimes de l'introduction des talkie-walkies).
L'élément décisif qui allait propulser *Doctor Who* vers une audience moyenne — phénoménale pour l'époque et pour une émission de ce type — de 8 millions de téléspectateurs et entraîner une redéfinition des objectifs du feuilleton fut l'introduction des célèbres Daleks dans la deuxième histoire, *« The Dead Planet »* dont le premier épisode (elle en contint sept) fut diffusé le 21 décembre 1963.

Les Daleks sont indélébilement associés à *Doctor Who* et mériteraient qu'un article entier leur soit consacré. Nous nous contenterons ici de retracer leur genèse, nous réservant d'explorer leur « carrière » au fur et à mesure du développement du feuilleton.
Les Daleks furent une création du scénariste britannique Terry Nation. Auteur de comédies pour la radio et la télévision, Nation n'avait que peu abordé le domaine du fantastique. Ses seules incursions se limitaient alors à des adaptations de nouvelles de S-F pour la fameuse émission *Out of this World* (ITV, 1962) : « Impostor » de Philip K. Dick, « Immigrant » de Clifford D. Simak et l'une de son crû, « Botany Bay ». Pourtant, ce fut lui que David Whitaker contacta pour écrire la deuxième aventure du docteur. A l'époque, Nation devait préparer une pièce pour un théâtre de Nottingham. Son agent lui conseilla donc de refuser. Heureusement, Nation n'en fit rien car le contrat avec Nottingham ne fut pas signé et il fut donc obligé de s'atteler à *« The Dead Planet »,* qu'il rédigea en sept jours avant de partir pour la Suède.


Les Memoptera capturent Barbara (Jacqueline Hill) dans « The Web Planet ».

Dans cette histoire, le docteur et ses compagnons se retrouvent sur une planète dévastée par plusieurs centaines de siècles de guerre. Skaro — car tel est son nom — abrite deux races de survivants : les Thals et les Daleks. Les premiers sont humanoïdes, beaux, pacifiques et ne survivent qu'avec peine dans l'univers pollué de radiations de la planète. Les seconds habitent au sein d'une cité secrète, leur véritable forme (on ne la verra à l'écran qu'une fois, dans cette histoire, et pendant quelques secondes seulement) est dissimulée au sein d'une machine conique muni d'une extension pour la vue, d'une pour le toucher... et d'une arme émettant un rayon meurtrier.

* « 20 premières » : liste des 20 émissions les plus populaires.

Le premier épisode de celle-ci fut intitulé *« An Unearthly Child ».* Il devait entrer dans l'histoire de la BBC !

Les Daleks se déplacent silencieusement. Ils sont sans émotions et leur vrai désir est « d'exterminer » toutes les autres formes de vie — à commencer par les Thals ! Le succès des Daleks a fait couler des litres d'encre : des expressions typiquement Dalek telles « Exterminate ! » (« exterminez ! ») ou « I O-Bey ! » (« J'o-béis ! ») prononcées avec la voix criarde et métallique que leur donna la BBC sont désormais passées dans le langage courant. La fascination exercée par leur forme totalement non-humaine, leur culture totalement deshumanisée (une extension de la culture nazie), ont provoqué de nombreux commentaires. Il est certain que s'il est nécessaire d'avoir de bons « vilains » pour s'assurer de la réussite d'un feuilleton, la BBC ne pouvait rêver mieux que les Daleks qui personnifient le Mal Absolu, l'antithèse de tout ce qui est humain.
Terry Nation fut le premier surpris par la popularité de ses « enfants » : interviewé sur l'origine du mot « Dalek », il s'en tira par un mensonge qu'il corrigea par la suite, déclarant qu'il l'avait emprunté à une encyclopédie dont un volume recouvrait les mots allant de DAL à LEK (il n'y a aucune encyclopédie de ce type en Angleterre). Deux ans plus tard, en 1965, l'Angleterre comptait plus d'une centaine de produits Daleks, qui rapportaient à Terry Nation plus de £ 50 000 par an. Deux films (*Dr. Who & The Daleks* et *Dalek Invasion Earth* produits par Milton Subotsky avec Peter Cushing furent réalisés et, aujourd'hui encore, les Daleks figurent au 4e rang des bénéfices réalisés par la BBC dans la vente de licences pour jouets etc.
Le succès rencontré par « *The Dead Planet* » amena Verity Lambert et David Whitaker à se poser quelques questions sur la dichotomie intrinsèque du programme : histoires divertissantes-autres planètes-monstres etc. contre histoires éducatives-passé de la Terre etc. Parmi les aventures qui suivirent, plusieurs transportèrent le docteur et ses compagnons à des périodes diverses de l'histoire de notre planète. Mais ce furent sans conteste les histoires de science fiction qui remportèrent la faveur du public. Pour ne citer que la plus remarquable (notons au passage le thème et l'année de réalisation — 1964 !— rendant hommage à la BBC de présenter de la SF adulte à une époque où, même en librairie, celle-ci avait de la difficulté à s'imposer !) : « *The Sensorites* » est une magnifique leçon de tolérance, mettant en contact des explorateurs terriens et une race de télépathes désireuse de protéger les ressources naturelles de sa planète des griffes de l'Empire Terrien.



Le roi des Memoptera (« The Web Planet »).

L'emphase sur la SF

La deuxième saison (1964/65) commença en beauté avec le retour des Daleks dans « *The Dalek Invasion of Earth* » rédigé par Terry Nation. Dans cette histoire, qui se déroule en l'An 2 164, les Daleks ont conquis la terre et transformé ses habitants en hommes-robots. Ils se proposent ensuite de s'en servir en tant qu'astronef pour poursuivre leur œuvre de destruction galactique ! Les effets spéciaux, tout limités qu'ils soient considérant le budget et l'année de réalisation, sont ici remarquablement bien réalisés et contribuent à accentuer le caractère de la menace Dalek en la présentant non plus sur la lointaine Skaro mais parmi nous, dans un futur proche et familier. Cette histoire marqua également le début d'un autre phénomène : la rotation des compagnons du docteur. Carole Ann Ford, lasse de jouer le rôle de Susan, décida en effet de quitter la série. Elle resta donc au 22e siècle (dans le scénario, bien sûr !), mariée à un jeune résistant. Le Tardis repartit avec les seuls Ian et Barbara, qui furent rejoints par Vicki (Maureen O'Brien) dans l'histoire suivante. La saison se poursuivit avec une emphase de plus en plus marquée sur les épisodes de science fiction. Seul l'Empire Romain et l'Epoque des Croisades furent visitées par le Tardis. Essayant de rééditer le succès des Daleks, la BBC lança, à grand renfort de publicité, les Zarbi, fourmis géantes rencontrées par le docteur dans « *The Web Planet* » mais sans succès. Le public préféra retrouver ses « monstres favoris » dans « *The Chase* », histoire d'une poursuite cosmique entre le docteur et les Daleks qui devait s'achever sur une planète peuplée d'une race de robots intelligents, les Mechanoïdes. Les Daleks une fois de plus vaincus, Ian et Barbara, fidèles au nouveau principe de rotation, décidèrent de quitter le docteur pour rentrer sur terre dans l'astronef Dalek. Un nouveau compagnon, Steven Taylor (Peter Purves), se joignit alors à l'équipe restante — le docteur et Vicki. Le départ des derniers acteurs ayant suivi le docteur depuis la première aventure fut un test crucial pour la popularité de la série, qui ne s'en ressentit point. La preuve était ainsi faite que le concept de *Doctor Who* pouvait survivre aux mouvements des acteurs. On s'en souviendra en haut lieu...
Sur les dix histoires présentées au cours de la troisième saison (1965/66), trois seulement eurent pour cadre un décor historique (dont la Guerre de Troie, qui vit le départ de Vicki). La ronde des compagnons se poursuivit de plus belle avec Dodo (Jackie Lane), qui remplaça Vicki, Katarina (Adrienne Hill), Sara Kingdom (Jean Marsh) et le départ de Steven Taylor qui, trouvant son rôle trop terne, quitta *Doctor Who* pour la série *Blue Peter*. L'évènement remarquable de la saison fut, certainement, la présentation d'une histoire comptant *13* épisodes (dont l'un, une sorte d'introduction, dans lequel le docteur et ses compagnons ne figurent même pas !) : « *The Master Plan of the Daleks* ». La dernière histoire introduisit la nouvelle équipe de Compagnons : Ben (Michael Craze) et Polly (Anneke Willis, femme de l'acteur Michael Gough), et un nouveau producteur, Innes Lloyd. Elle prépara également l'avènement d'une nouvelle ère.
C'est en effet avec la quatrième saison (1966/67) qu'apparut le second docteur, Patric Troughton.

Le second Docteur : Patrick Troughton

Trois ans passés à jouer *Docteur Who* avaient épuisé William Hartnell qui, de plus, désirait échapper au rôle. « Je ne pouvais plus sortir dans la rue sans avoir tous ces gosses après moi ! On aurait dit le joueur de flûte d'Hamelin ! Les gens prenaient ça très au sérieux : chaque semaine, je recevais des lettres de fans, et pas seulement des enfants mais aussi des adultes, me demandant des précisions sur le fonctionnement du Tardis... ». Dès la troisième saison, Sydney Newman, toujours directeur du département dramatique de la BBC, et le producteur Innes Lloyd se mirent en quête d'un acteur pour remplacer Hartnell. Leur choix se porta sur Patrick Troughton.
Né en 1920, Throughton embrassa la carrière d'acteur à l'âge de 19 ans. Régulier de la télévision anglaise depuis 1948, il tournait *The Viking Queen* quand la BBC lui proposa le rôle du Docteur. Familier avec la série, Troughton refusa d'abord, prétextant qu'un tel personnage n'entrait pas dans sa gamme de composition. Il faut croire que Sydney

Dr Who au cinéma

C'est en 1966, que le fan de *Doctor Who* put admirer son héros favori sur le grand écran dans deux films réalisés par l'entreprenant Milton Subotsky : *Doctor Who and the Daleks* (1965) et *Dalek Invasion Earth : 2.150 AD* (1966). Ces versions cinématographiques n'étaient que peu fidèles au personnage de la télévision : Le docteur, ici interprété par le célèbre Peter Cushing, était présenté comme un savant terrien excentrique dont le nom était bien « Who », et ayant inventé une machine à voyager dans l'espace-temps dans son jardin ! Les compagnons du docteur apparaissaient également de façon différente : Susan, sa petit-fille (et le seul personnage à figurer dans les deux films, à l'exception de Cushing) était une enfant surdouée d'une dizaine d'année, interprétée par la jeune Roberta Tovey. Des rôles comiques furent prévus dans les scénarii pour Bernard Cribbins (dans le premier film) et Roy Castle (dans le second). Au niveau des histoires, les deux films ne firent que reprendre, plus ou moins fidèlement, les évènements décrits dans « *The Dead Planet* » et « *Dalek Invasion of Earth* » à la télévision. Par ailleurs, la campagne de marketing qui les accompagna ne fit qu'intensifier la renommée de Doctor Who et des Daleks ! On peut cependant regretter, comme le font de nombreux fans, que le cinéma n'ait pas choisi de présenter le « vrai » Docteur, au lieu d'un ersatz. Mais il faut conserver à l'esprit qu'à l'époque où furent réalisés ces deux films, nul ne savait qui était vraiment le docteur — spécialement hors d'Angleterre ! Les contraintes propres à l'exploitation cinématographique furent probablement responsables des libertés prises avec les personnages. Enfin, cet « autre docteur » a tant bien que mal acquis une personnalité (comment pouvait-il en être autrement avec un acteur tel Peter Cushing ?) et certaines nouvelles écrites par des fans font usage de l'autre docteur, le plaçant dans un univers parallèle à celui du « vrai » docteur !

Newman dut se montrer persuasif, car Throughton finit par accepter. Restait à décider de la façon dont il jouerait le docteur. Après maintes discussions (un costume de « loup de mer » fut même considéré à un certain moment !), Newman et Troughton tombèrent d'accord sur un style à la Charlie Chaplin, clownesque sans être grotesque. L'interprétation de Patrick Throughton, radicalement différente de celle d'Hartnell, donna au docteur un souffle nouveau. « Adoucissant » le personnage par la suite, Troughton lui conféra en sus de son tempérament peu sérieux une grande bonté. Il essaya de contrebalancer les efforts du producteur Innes Lloyd qui renchérissait sur les monstres et les histoires de science-fiction en présentant un personnage rassurant, une manière de dire aux jeunes spectateurs : « N'ayez pas peur, tout va bien ! »... Après s'être entendu sur la personnalité et les traits du second docteur, il fallait encore le présenter au public. Ce fut la tâche de Gerry Davis.

Celui-ci fut chargé de rédiger la deuxième histoire de la quatrième saison, *« The Tenth Planet »*, qui introduisit en même temps les « monstres » les plus populaires après les Daleks : les Cybermen ! Les Cybermen sont des hommes ayant peu à peu remplacé tous leurs organes par des copies en métal ou plastique. Ils sont ainsi devenus des hommes-robots, totalement dénués d'émotion. Après leur défaite, comme il se doit, le corps du docteur, encore interprété par Hartnell, commence à vieillir de façon rapide. Suivi de près par Ben et Polly inquiets, le docteur s'engouffre dans le Tardis et commence à se métamorphoser. Quelques minutes plus tard, sous les yeux ébahis des deux jeunes gens, se dresse un nouveau docteur, plus jeune et au tempérament plus gai : Patrick Troughton ! Celui-ci explique alors aux deux compagnons que les gens de sa race (dont nous ne savons toujours rien) ont le pouvoir de régénérer leurs corps, changeant ainsi totalement d'apparence.

Le retour des Daleks

L'ère Troughton allait commencer sur un rythme endiablé. Après les terribles Cybermen, Innes Lloyd ramena les Daleks afin d'habituer le public au nouveau docteur, puis nous donna la dernière aventure purement historique de *Doctor Who*, *« The Highlanders »* dans laquelle le docteur faisait la connaissance d'un nouveau compagnon, le jeune écossais Jamie (Frazer Hines), qui allait rester avec lui jusqu'en 1969. La dernière histoire de la saison marquait définitivement la transition avec le passé : Polly et Ben s'en allèrent, remplacés par Victoria Wakerfield (Deborah Watling). Cette histoire, *« Evil of the Daleks »* devait également être la dernière histoire à utiliser les créatures de Skaro. Le docteur était enfin confronté à l'Empereur Dalek et détruisait les maléfiques machines en fabriquant de « bons » Daleks !

La cinquième saison (1967/68) poursuivit les voies tracées par Innes Lloyd. Les Cybermen refirent leur apparition, à la joie des spectateurs. Victoria, jugée trop timide, fut remplacée par la brillante Zoé (Wendy Padbury), sorte de M. Spock avant l'heure. Parmi les monstres introduits cette année-là, notons les populaires Yetis, les « Ice Warriors », créatures de Mars, etc.

La sixième saison (1968/69), produite par Peter Bryant et Derrick Sherwin, devait se révéler d'une importance capitale pour le concept même de *Doctor Who*. C'est en effet au cours de celle-ci que seront plantés les décors du futur de la série : les origines du docteur, l'existence des seigneurs du temps, la création d'Unit. Unit (United Nations Intelligence Taskforce) est une organisation internationale créée par le brigadier Lethbridge-Stewart (Nicholas Courtney), rencontré lors de la saison précédente, pour protéger la


Le 2e Docteur (Patrick Troughton).

terre des menaces d'origine extra-terrestre. Le brigadier et Unit, flanqués de l'inévitable sergent Benton (John Levene), aident le docteur, Jamie et Zoé à combattre une nouvelle attaque des Cybermen *(« The Invasion »)*. Les origines du docteur, elles, firent l'objet de la dernière aventure de la saison, intitulée *« The War Games »*.

Patrick Troughton avait exprimé le désir de laisser tomber *Doctor Who*, un acteur de son calibre ne pouvant être cantonné à un seul rôle. Il revint donc à Peter Bryant et à Derrick Sherwin de faire les préparations nécessaires à un second changement de docteurs. Le premier, qui avait remplacé Hartnell par Troughton, s'était déroulé en cours de saison, ce qui avait entraîné un certain nombre de problèmes. Pour simplifier les choses, il fut décidé cette fois d'attendre la fin de la saison. Celle-ci décida Patrick Sherwin, ferait toute la lumière sur une question qui suscitait un courrier de fans abondant et qui, jusqu'ici, avait toujours été entourée de mystère : les origines du docteur ! Sherwin choisit de confier la rédaction de la dernière aventure du second docteur à Malcolm Hulke et Terrance Dicks, nouveau script editor de la série.

Celle-ci, fut à la hauteur de l'impatience du public qui, pendant plus de sept ans, avait attendu de connaître la vérité sur leur héros ! *« The War Games »*, s'ouvre avec la rematérialisation du Tardis sur ce qui semble être un champ de bataille de la première guerre mondiale. Mais, très vite, le docteur, Jamie et Zoé découvriront que les apparences sont trompeuses : ce champ de bataille, cette « zone », n'est qu'une zone parmi d'autres sur une planète qui a été transformée en lieu d'expérimentation par les seigneurs de la guerre. Ceux-ci désirent, en effet, imposer leur ordre fasciste au reste de l'Univers et, pour ce faire, cherchent à constituer une armée composée des soldats les plus agressifs, les plus féroces, etc. qui soient ! Disposant de parcelles de la science temporelle grâce à un rénégat de la race du docteur, les « War Lords » ont construit des Sidrats, une sorte de Tardis primitif, avec lesquels ils ont kidnappé des armées entières provenant des nombreuses guerres qui ont déchiré la terre (planète connue pour son esprit belliqueux!). Celles-ci n'ont pas la mémoire de leur enlèvement et continuent leurs batailles éternelles, les survivants représentent l'élite, qui sera utilisée par les War Lords. Ainsi, séparées par des champs de force, voisinent sur cette planète des zones reconstituant la première guerre mondiale, la guerre de sécession américaine, les conquêtes de l'Empire Romain... Le docteur, aidé de ses amis et d'un mouvement de rebelles originaires de diverses zones mais tous réfractaires au contrôle des War Lords, réussira à pénétrer dans la zone centrale, forteresse de ceux-ci. Ayant reconnu en la personne du chef de guerre (War Chief) un autre membre de sa race, le docteur s'aperçoit alors qu'il ne lui reste qu'une seule chance pour mettre fin aux agissements monstrueux des War Lords : alerter ceux qui ont le contrôle du temps et de l'espace, ceux qui sont les créateurs et maîtres des Tardis : les seigneurs du Temps ! Ceux-ci ont tôt fait d'arrêter et d'exécuter les dirigeants War Lords, et de renvoyer à leurs époques respectives les milliers de soldats enlevés à leur planète. Il ne leur reste plus alors... qu'à juger le docteur !


Le 2e Docteur et Jamie (Frazer Hines).

Enfin révélées, les origines du Docteur !

C'est ainsi que l'on apprit la vérité sur *Doctor Who* : membre des quasi-tout-puissants Time Lords, le docteur, las de plusieurs centaines d'années d'observation et de non-ingérence, principes qui sont à la base même des lois des Time Lords, décida un beau jour de partir explorer l'univers, combattant le Mal quand il le rencontrerait. C'est ainsi qu'il vola (« emprunta » selon son expression) un Tardis en

réparation — ce qui explique la conduite erratique et les nombreuses défaillances de la Machine de notre héros — et partit. Mais voler un Tardis n'est pas une petite chose : c'est un crime passible de désintégration ! Le plaidoyer du docteur fera heureusement ressortir les bonnes conséquences de ses actions contre les Daleks, les Cybermen, etc. D'une certaine façon, la présence la plus marquée des Time Lords dans les affaires de l'univers que l'on constatera par la suite peut être directement rattachée au discours passionné que prononça le docteur. Le verdict fut léger (ce ne fut pas l'opinion du docteur !) : pendant que Jamie et Zoé seraient retournés à leurs époques d'origine, le docteur serait exilé sur terre, au 20e siècle. La connaissance de la science du temps serait effacée de sa mémoire, et certains mécanismes du Tardis — qui lui serait restitué tel quel — seraient bloqués. Enfin, pour éviter qu'il ne soit reconnu par ses anciens ennemis, son apparence physique serait modifiée une troisième fois : exit Patrick Troughton. Enter, John Pertwee !

Le troisième Docteur : Jon Pertwee

Le troisième docteur faisait, de par la grâce des Time Lords, son apparition, laissant Patrick Troughton libre de poursuivre sa carrière (on l'a revu, dans le genre qui nous préoccupe, dans *The Omen* et *Sinbad and the Eye of the Tiger*). Jon Pertwee, comédien distingué, avait un passé d'acteur qui ne le prédisposait pas particulièrement à jouer le rôle de l'excentrique Time Lord. Artiste de cabaret (Jon Pertwee est un imitateur connu en Grande-Bretagne pour les possibilités miraculeuses de sa voix), ayant participé à des séries TV telles *« The Navy Lark »*, *« Waterlogged Spa »*, des pièces de théâtre sur le West End telles *A Funny Thing Happened On My Way to Forum* ou *There is a Girl in my Soup*, fameux pour ses talents de guitariste et de chanteur folk, Jon Pertwee n'avait jamais pensé jouer un jour le docteur, quand un ami, l'acteur Tenniel Evans, lui fit part du départ prochain de Troughton et lui suggéra de contacter la BBC. Un peu sceptique, et en dépit des conseils de son agent, Pertwee contacta Peter Bryant et Derrick Sherwin qui partageaient à ce moment-là le fardeau de la production de *Doctor Who*. A sa grande surprise, il découvrit que son nom était le premier sur la liste des acteurs que ceux-ci se préparaient à approcher !
Le docteur, tel qu'interprété par Pertwee, n'est plus seulement un « penseur » comme l'étaient Hartnell et Troughton qui laissaient à leurs jeunes compagnons les scènes d'action, les poursuites, les combats etc. « Doctor Who, c'est moi », déclara plusieurs fois Pertwee, « ou je suis Doctor Who, si vous voulez. Je l'ai toujours joué comme une partie de moi-même ! ». Avec l'introduction de Pertwee, le programme acquiert une nouvelle jeunesse : Hartnell était vêtu d'habits démodés, victoriens ou édouardiens ; Patrick Troughton, comme Chaplin, portait un peu n'importe quoi n'importe comment. Pertwee, en accord avec sa conception dynamique du rôle, choisira de porter des vestes de velours, une cape etc. Sa passion pour la mécanique entraînera l'apparition dans la série de nombreux gadgets : le célèbre « tournevis sonique » mais aussi des motos, des hovercrafts, des avions etc. et surtout la fameuse « Bessie », tacot de l'époque édouardienne au moteur gonflé et dont la plaque minéralogique se lit : « Who 1 » ! Lors de sa dernière saison, Pertwee introduira même une « Whomobile », véhicule en forme de soucoupe volante pouvant décoller si besoin est ! Enfin, la nouvelle équipe Barry Letts (producteur) - Terrance Dicks (script editor), qui devait rester telle quelle jusqu'au départ de Pertwee, décida de « revamper » certains détails du programme : avec l'apparition de la couleur (*Doctor Who* avait été réalisé jusque là en noir et blanc), il convenait d'augmenter les budgets. Les saisons furent raccourcies, et les histoires allongées. Le tournage utilisa au maximum des endroits réels par opposition au travail en studio. Enfin, conformément à l'orientation dégagée lors de la saison précédente, les aventures du troisième docteur furent situées en majeure partie sur terre, au 20e siècle, dans le cadre d'Unit.

Nouvelles techniques, nouveaux personnages

La première histoire de la septième saison (1970) devait poser le décor : dans celle-ci (*« Spearhead from Space »*, écrite par Robert Holmes), le troisième docteur retrouve le brigadier, qui, ayant connu le visage affable de Patrick Troughton, a quelque peine à accepter celui de Jon Pertwee ! Unit est engagé dans une bataille qui l'oppose à une entité cosmique, la conscience Nestène, qui a envahi la terre et utilisé des mannequins de plastique, substance avec laquelle les Nestènes semblent avoir une étrange affinité, pour tuer les humains. Grâce à l'aide du docteur, le brigadier repoussera l'invasion Nestène et proposera à celui-ci, durant son exil sur terre, de devenir le conseiller scientifique d'Unit. De bon gré, le docteur acceptera, et se voit aussitôt nanti d'une nouvelle assistante, Liz Shaw (Caroline John). Celle-ci restera avec la série toute la septième saison, partant à la fin de la dernière histoire, *« Inferno »*, pour des raisons inexpliquées à l'écran (en réalité maternité). La septième saison devait donner le ton aux saisons suivantes. La huitième allait préciser le nouveau cadre d'action du troisième docteur.
L'univers d'Unit fut renforcé avec l'adjonction de nouveaux personnages tels le capitaine Yates (Richard Franklin) ou la nouvelle assistante du docteur, Jo Grant (Katy Manning). L'emphase portée sur les « monstres » se poursuivit avec la huitième saison (1971), mais une seule aventure de celle-ci seulement se déroula dans un cadre extra-terrestre. L'élément le plus important introduit cette année-là est, sans nul doute, le Maître (Roger Delgado), rénégat Time Lord et ancien rival du docteur. Le Maître allait devenir le Moriarty de la série, figurant dans toutes les histoires réalisée durant la saison.
La neuvième saison (1972) réutilisait par contraste des éléments familiers : les « Ice Warriors », cette fois dans le même camp que le docteur, les « Daleks », pour la première fois depuis 5 ans d'absence etc. Le maître joua un rôle plus effacé et, pour la petite histoire, nous devons noter l'apparition de David Prowse (Darth Vader), interprétant ici un Minotaure à l'époque d'Atlantis !
La dixième saison ouvrit l'année 1973 en beauté. La première aventure, préparée par Letts et Dicks, s'intitulait en effet *« The 3 Doctors »* et mettait en présence William Hartnell, Patrick Troughton et Jon Pertwee ! *« The 3 Doctors »* est, à tout les points de vue, un morceau de bravoure et un témoignage éblouissant de la force et de la vitalité de *Doctor Who*. Dans cette incroyable histoire, les Times Lords et l'univers entier sont menacés d'extinction par une force mystérieuse dissimulée de l'autre côté d'un trou noir. Pour faire face à ce péril sans précédent, le président des Time Lords décide de contrevenir aux lois du temps et de rematérialiser aux côtés du troisième docteur ses incarnations antérieures, dans l'espoir qu'elles pourront l'aider à faire face à la situation. William Hartnell, très malade, ne peut jouer l'intégralité du rôle qui lui avait été alloué et fut contraint d'apparaître seulement sur l'écran de contrôle du Tardis. Les trois docteurs découvriront la solution de l'énigme : Oméga, premier ingénieur du temps des Time Lords, revenu pour se venger de ceux qui, ou du moins le croit-il, l'ont abandonné il y a de cela plusieurs siècles. Oméga vaincu, les Time Lords reconnaissants, renvoient le premier et le second docteur à leurs époques respectives et lèvent la sentence d'exil imposée au troisième docteur, qui retrouve ainsi sa liberté.
« The Three Doctors » marque donc la dernière apparition à l'écran de William Hartnell qui devait mourir, regretté par tous les fans de *Doctor Who*, peu de temps après. Il avait arrêté de jouer le rôle du Docteur en 1966, mais pour beaucoup il *était* encore *le* docteur. Très demandé par plusieurs écoles etc. Il apparaissait parfois revêtu de son costume de gentleman edouardien et ne manquait pas de réunir des foules d'enfants émerveillés. William Hartnell, l'homme, n'est plus aujourd'hui parmi nous mais le personnage immortel qu'il a contribué à créer, lui, vit et portera toujours témoignage de son talent.

La culmination d'un style

La dixième saison marque la culmination du « style » Jon Pertwee. Après *« The Three Doctors »*, le docteur décida de profiter de sa liberté nouvellement reconquise pour montrer à Jo Grant la merveilleuse planète bleue, Métébélis 3. Il devait la chercher pendant toute la durée de la saison (le Tardis n'étant pas plus fiable qu'avant !).
Roger Delgado s'étant tué dans un accident de voiture, son apparition avec celle des Daleks dans *« Frontier in Space »* cette année-là marque donc sa dernière prestation à l'écran. Le rôle du Maître ne fut plus repris jusqu'en 1977. La dernière aventure de cette saison vit Grant tomber amoureuse d'un écologiste ! Le docteur, qui avait finalement réussi à trouver Metebelis 3, lui donna en cadeau de mariage un cristal bleu ramassé sur celle-ci, cristal qui allait jouer un rôle déterminant dans la onzième saison, qui fut aussi la dernière avec Jon Pertwee.
Ayant appris les départs prochains de Barry Letts et de Terrance Dicks, ce dernier souhaitant consacrer son temps à la nouvelle série de livres lancés par Target Books, Jon Pertwee, ne désirant pas devenir prisonnier d'un rôle qui lui avait valu un succès considérable, décida qu'il était temps de passer le manteau du docteur à quelqu'un d'autre. La onzième saison, qui prit fin en juin 1974, fut donc calculée pour amorcer la transformation finale du troisième docteur. La première histoire, *« The Time Warrior »*, introduisait une nouvelle compagnon, la jeune journaliste

Suite page 77

Le 3e Docteur (Jon Pertwee) et un mutant Exilon (« Death to the Daleksi »).



WOLFEN

Le mélange est quelque chose de difficile. Quand le producteur de *Wolfen*, Rupert Hitzig, décida de porter à l'écran le best-seller de Whitley Stribber, il ne se rendait probablement pas compte des problèmes d'adaptation que cela allait poser. Le scénario présentait deux difficultés majeures : la première de visualiser le point de vue des « Wolfen », une sorte de loups intelligents qui continuent à vivre parmi nous dans les ghettos des grandes villes ; l'autre problème était de réconcilier l'élément d'horreur avec la thèse politico-écologiste du roman.
Si on peut sans crainte affirmer que, grâce aux spectaculaires effets d'« alienvision » de Robert Blalack et de son équipe, le premier facteur fut surmonté sans difficultés, il n'en va pas de même pour le second...
Wolfen s'ouvre sur la mort d'un riche financier new-yorkais, président de multi-nationales, etc. Nous savons d'emblée que celui-ci, et sa jeune femme, viennent d'être assassinés par les Wolfen, mais nous ne connaissons pas encore les raisons de ce meurtre. La police new-yorkaise, elle, ne sait rien. Un commissaire (Dick O'Neill) charge un policier (Albert Finney) et une experte en terroristes (Diane Verona) de l'enquête. Pendant que O'Neill et Verona s'orienteront de plus en plus vers les milieux d'extrême-gauche, Finney, plus malin, va recueillir un faisceau de preuves qui le mènera à identifier, puis faire face aux Wolfen.
Entre plusieurs scènes, assez mal justifiées par le déroulement normal du script, de meurtres commis par les Wolfen, Michael Wadleigh (également réalisateur de *Woodstock*) s'efforce de bâtir une apologie de la civilisation naturelle des Indiens, détruite par les hommes blancs. Les Wolfen, il s'avère, vivaient en paix et fraternité avec les Indiens. Aujourd'hui, ils sont réfugiés dans les ghettos — dans le film, le Bronx — et se nourrissent des vieux et des malades. Leurs actes d'agression s'expliquent par le fait que le financier assassiné voulait démolire le lieu d'habitation des Wolfen pour construire une résidence de luxe.
Que celle-ci ait été située dans le Bronx ne semble pas avoir préoccupé le scénariste. Admettons...
La fin du film fut, d'après ceux qui ont suivi la réalisation de *Wolfen*, revue plusieurs fois. Celle qui nous est finalement présentée est bien dans la lignée de ce qui précède : mi-figue, mi-raisin, un peu d'horreur, un peu de politique, beaucoup de zones d'ombres.
Car cela représente en effet le problème majeur du film de Wadleigh. *Wolfen*, que l'on ne s'y trompe pas, n'est pas un film de loup-garou comme il en est sorti beaucoup sur nos écrans. Ceci peut expliquer la performance médiocre du film au box-office américain, beaucoup de spectateurs attendant un film de loup-garou et découvrant... tout autre chose.
Wolfen essaie, avec beaucoup de persévérance, de nous persuader qu'il est un film d'horreur. Raisons commerciales exigent, sans doute... Sur le fond, il n'en est rien. Certes, le film contient des séquences totalement manipulatrices, dont le but est de faire peur au spectateur. Mais même celles-ci sont, en quelque sorte, désamorcées au prix d'un certain esthétisme grâce à l'utilisation de l'alienvision. Un film d'horreur ne se préoccupe pas de la beauté des scènes d'épouvante et n'en est que plus efficace. Dans *Wolfen*, il est difficile de ne pas être émerveillé chaque fois que le film nous offre la possibilité de découvrir le monde à travers les yeux des Wolfen. Comme le dit la publicité, très poétiquement : ils voient les traces d'hier, entendent passer les nuages... On peut même regretter, à la limite, que les facteurs commerciaux sus-mentionnés aient sans doute forcé Hitzig et Wadleigh à inclure des séquences d'horreur, telle la décapitation d'O'Neill vers la fin du film, qui n'est en rien justifiée dans le scénario. *Wolfen* aurait peut-être été encore plus beau et plus émouvant débarrassé de ses vêtements d'épouvante et se consacrant plus entièrement à l'exploration de la cohabitation des Wolfen et des Hommes. Le film aurait pu, et même dû, conserver son aspect de thriller (car c'en est un, et un réussi), mais en aurait été plus harmonieux.
Tel quel, il reste un film qui fait souvent rêver au film qui aurait pu être, un excellent film à suspense, très bien réalisé et servi par de multiples talents. Après Michael Wadleigh, il faut sans doute attribuer la plus grande part du crédit aux effets de Robert Blalack, en regrettant qu'ils n'aient pas été employés plus souvent et à des fins plus cohérentes. Les acteurs sont irréprochables, bien qu'un peu conventionnels. Seul Finney réussit tant bien que mal à introduire un peu d'originalité dans son personnage. Les effets spéciaux plus « sanglants », réalisés par Carl Fullerton, sont également excellents, même si on peut regretter leur présence dans ce film...
En conclusion, *Wolfen* est un demi-succès, pas vraiment film d'épouvante et pas vraiment film à thèse. Il n'en reste pas moins un film unique à bien des points de vue... *Wolfen* nous offre, en effet, une occasion réellement unique : découvrir le monde qui nous entoure à travers d'autre yeux, d'autres esprits ! Rien que pour cela, le film mérite de ne pas être ignoré par les amateurs du genre. Après tout, dans combien de films se trouve-t-on du côté du « monstre » ?

Jean-Marc Lofficier

U.S.A. 1979 - *Production* : A King-Hitzig Production. *Prod.* : Rupert Hitzig. *Réal.* : Michael Wadleigh. *Prod.* : *Ex.* : Alan King. *Scén.* : David Eyre et Michael Wadleigh, d'après le roman de Whitley Strieber. *Phot.* : Gerry Fisher. *Dir. art.* : Paul Sylbert, David Chapman. *Mont.* : Chris Lebenzon, Dennis Dolan,, Martin Bram, Marshall M. Borden. *Mus.* : James Horner. *Son* : Dennis Maitland, Sr. *Effets sonores* : Andrew London et Robert Grieve. *Déc.* : Alan Hicks. *Maq.* : Allen Weisinger. *Cost.* : John Boxer. *Cam.* : Tom Priestly. *Effets spéciaux visuels* : Robert Blalack. *Phot. steadicam* : Garrett Brown. *Effets spéciaux de maquillage* : Carl Fullerton. *Effets spéciaux* : Ronnie Ottesen, Conrad Brink. *Opérateur louma* : Andrew Romanoff. *Int.* : Albert Finney (Dewey Wilson), Diane Venora (Rebecca Neff), Edward James Olmos (Eddie Holt), Gregory Hines (Whittington), Tom Noonan (Ferguson), Dick O'Neill (Warren), Dehl Berti (le vieil Indien), Peter Michael Goetz (Ross), Sam Gray (le maire), Max M. Brown (Christopher Vanderveer), Anne-Marie Photamo (Pauline Vanderveer), Sarah Felder (Cicely Rensselaer),. *Dist. aux U.S.A.* : Warner Bros. *Dist. en France* : U.G.C. 114 mn. Technicolor. Panavision. Dolby Stereo.



Albert Finney et Diane Venora.



DE STAR WARS A WOLFEN

Un entretien avec un maître des effets spéciaux,

Robert BLALACK

L'histoire de Robert Blalack est parallèle à celle des effets spéciaux modernes. L'implication de Blalack dans les effets spéciaux trouve sa source au théâtre, et dans la nécessité d'y établir des effets de lumière. Après avoir fait l'expérience de ces éclairages de théâtre à la fin des années 60, Blalack suivit des cours à la Cal Arts en 1970 et s'occupa des effets optiques. Peu de temps après, *Star Wars* allait révolutionner l'industrie entière en lançant sur Hollywood une nouvelle et inattendue génération de sorciers de la technique. Blalack, qui avait été l'un des artisans du film de George Lucas, fut l'un d'entre eux...

Depuis lors, par le biais de sa compagnie Praxis, Blalack a travaillé sur de nombreuses œuvres du genre parmi les plus remarquables, en particulier *Altered States* et la série télévisée de Carl Sagan *Cosmos*. Sa dernière performance, c'est l'« Alienvision », à la fois merveilleux et effrayant, utilisé dans *Wolfen*...

Nous avons rencontré Robbie Blalack dans son bureau à Praxis, résidence de taille moyenne située au nord d'Hollywood (1). Praxis comporte tout ce dont un fan de science-fiction a besoin pour matérialiser ses rêves. Il est équipé de rotoscopes, d'imprimantes optiques automatisées, etc. Sur le bureau de Blalack trône un Oscar : celui qu'il gagna pour les effets optiques de *Star Wars*. Durant l'heure qui a suivie, Blalack nous a donné une fascinante vue de sa carrière...

Comment en êtes-vous venu à vous occuper des effets spéciaux et de films fantastiques ?

Je m'en suis occupé parce que j'étais intéressé par la fabrication d'un style de film qui parlait de rêves, de pensées subjectives, et les effets spéciaux m'ont attiré en tant que part nécessaire de tout cela. C'était il y a dix ans ou onze ans, au début des années 70, quand j'étudiais les films à l'Art School. Quand j'ai quitté l'école en 1973, j'en suis venu aux effets visuels et j'y suis resté.

***Star Wars* fut votre premier film. Comment y avez-vous été conduit ?**

Georges Lucas voulait des effets que beaucoup de techniciens jugeaient trop complexes. Au lieu de se décourager ou de changer ce qu'il voulait faire, il engagea des gens plus jeunes qui n'avaient pas les mêmes préjugés. A cette époque-là, les techniciens d'effets spéciaux ne trouvaient pratiquement pas de travail à Hollywood, ainsi nous avions les meilleurs parmi les plus jeunes. Je connaissais John Dykstra et avais travaillé avec lui auparavant ; nous nous étions bien entendu, alors quand *Star Wars* a été lancé aux alentours de juin 75, il m'a demandé de venir et de diriger le département des effets spéciaux.

Quelles étaient vos responsabilités réelles ?

On m'a donné la responsabilité de terminer les plans photographiés sur le plateau. Pour les profanes, le département optique regroupe et assemble plusieurs éléments de films pour en faire un tout unique. J'ai dirigé ce département pendant la durée du film.

Qu'est-ce qui existait quand vous avez commencé ?

Il n'y avait rien quand nous avons commencé. Simplement un entrepôt. Nous avons fait mettre l'air conditionné, l'électricité, un équipement électronique. En fait, nous avons tout installé. Nous avons bricolé une partie de cet équipement, l'autre partie, nous l'avons achetée. Nous avons passé environ un an à réaliser ce travail.

Après avoir commencé à tourner le film ?

Nous avons commencé quelques mois auparavant, vers mai-juin et ils ont commencé le tournage vers octobre.

Par quelle compagnie ce travail fut-il pris en charge ? La Fox ? Industrial Light & Magic ? (2) **Praxis ?**

Je l'ai fait avec Praxis, qui était sous contrat avec ILM, la compagnie désignée par la Fox pour les effets spéciaux. Lucas avait la responsabilité partielle de l'équipement.

Pourriez-vous nous donner une description plus détaillée de ce que l'on attend du département optique sur un film comme *Star Wars* ?

Il y avait 18 ou 20 personnes qui travaillaient avec moi. Ce dont nous étions responsables, c'était de travailler avec les cameramen qui filmaient soit les modèles réduits, soit les peintures mattes, soit l'action réelle. Nous les consultions de telle façon que lorsqu'ils filmaient les éléments séparés d'une scène sur laquelle nous allions travailler, ils les filment de façon à permettre aux techniciens d'effets optiques de composer ces éléments pour obtenir les meilleurs résultats.

Tous les engins spatiaux par exemple étaient filmés devant un écran bleu, un à la fois. D'habitude, les engins qui crachent des flammes sont placés sur un élément séparé du film. De même les étoiles, les rayons lasers, etc. Tous ces éléments doivent être réduits à un seul pour chaque plan.

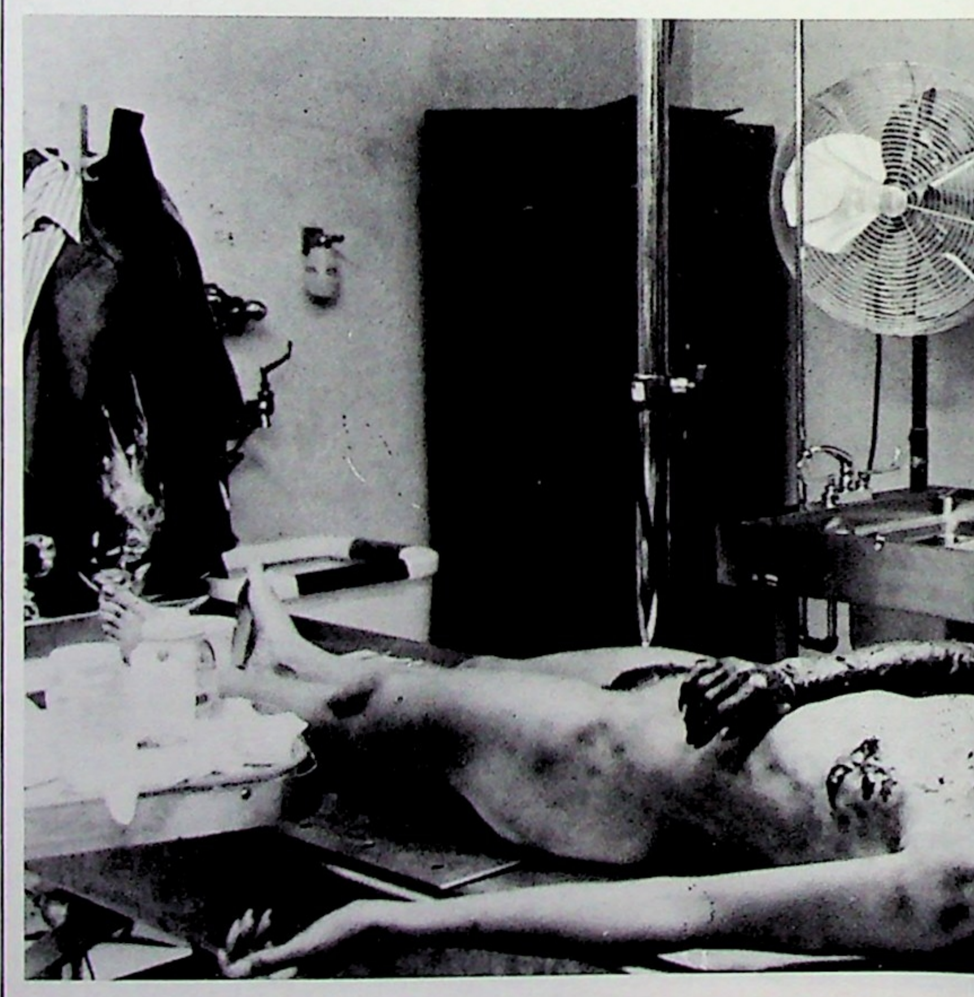
Combien y avait-il dans *Star Wars* de ces éléments composés ?

Je pense qu'il y avait 365 plans dont nous, techniciens d'effets spéciaux, avons assuré la réalisation. A peu près 1 500 éléments différents de films se trouvaient dans ces plans. Ainsi, il y avait une moyenne de cinq éléments de film pour chaque plan.

C'est énorme ?

Oui. A partir du négatif, nous faisions des séparations - mattes rouges, verts et bleus, des mattes intermédiaires. Il arrivait très souvent que nous ayions dix fois ces 1 500 éléments de film pour obtenir les effets demandés.

Je me souviens que nous avons compté environ 1 400 éléments de film à partir des 1 500 avec lesquels nous avions commencé.



Albert Finney dans « Wolfen ».

Combien de temps cela vous a-t-il pris pour terminer ce travail ?

En pleine production, nous avons vraiment tout terminé en huit mois. Les derniers six mois, nous passions 20 heures par jour, six jours par semaine sur le film, en deux équipes. Il y avait beaucoup de travail.

Généralement, le travail des mattes créé toujours un problème à cause des lignes bleues sur les contours de l'objet matté. La qualité de *Stars Wars* sur ce plan-là est excellente. Comment avez-vous contourné ce problème ?

Très péniblement ! Nous avons seulement continué à travailler avec une technique d'écrans bleus composés de sorte que nous pouvions éliminer les lignes bleues et noires que vous voyez d'habitude. Nous avons utilisé une technique photographique, en faisant des séries de séparations-couleurs noir et blanc et en contrôlant attentivement l'exposition et le contraste, nous pouvions éliminer la plupart des lignes bleues et noires.

C'est aussi valable pour les morceaux de films que vous avez filmé ici, les modèles réduits par exemple. Y a-t-il eu des problèmes avec le matériel de prises de vues en Angleterre ?





Evidemment, vous devez modifier la technique suivant le genre de matériau que vous avez. En ce qui me concerne, la plus grande partie du matériau que nous recevions était assez bien filmée. Il était très rare que nous ayions de graves problèmes avec des prises de vues sur écran bleu.

Qu'avez-vous fait pour éviter les « bavures bleues ? » (NB : les bavures bleues se produisent quand un objet photographié devant un écran bleu reflète un peu de bleu sur sa surface. Plus tard, quand l'objet est matté, « la bavure bleue » donne l'impression qu'il y a un trou sur l'objet).

Nous en avons eu beaucoup. C'est inévitable quand vous faites face à la quantité de plans que nous avions. Ces plans devaient être donnés au rotoscope de telle sorte que l'animateur puisse les corriger à la main. Quelquefois nous filmions un modèle réduit à une distance plus éloignée de l'écran pour supprimer les reflets.

Y avait-il un problème pour introduire l'action réelle comme vous le vouliez ?

Eh bien, nous avions beaucoup de problèmes avec les objectifs pour travailler avec les lentilles car nous travaillions dans un format différent, mais une fois que vous avez mis un système en place, vous trouvez les expositions et les contrastes corrects, c'est donc simplement un processus mathématique de tournage. Il n'y avait plus de problèmes majeurs passée la première année.

Quels sont les plans de *Star Wars* que vous considérez comme moins bons que vous ne l'auriez souhaité ?

Cela fait longtemps que j'ai fait le film, mais je dirais probablement les plans de la landspeeder, ceux où Luke est dans cet hovercraft sur Tatooine. Quelques-uns d'entre eux sont assez mauvais... Cerains ont été faits avec des modèles réduits, je pense à environ cinq plans, mais nous devions animer un plan sous la landspeeder et j'ai bien peur que cela ne paraisse pas très bon maintenant. Vous savez, vous pouvez probablement regarder presque tous les plans et y trouver des défauts que vous pourriez corriger.

D'accord. Maintenant puis-je vous demander quelles sont les scènes dont vous êtes le plus fier ?

De nombreux plans avec l'Etoile de la Mort. Celui notamment avec les chasseurs à ailes X près de l'Etoile par exemple.

Pouvons-nous avoir des détails sur la fabrication de ce plan ?

Les éléments dans ce plan consistaient d'abord en une peinture sur matte de l'Etoile. Nous en avons fait un négatif, puis nous avons fait une séparation-couleurs en trois parties. Les lumières sur l'Etoile de la mort sont toutes sur la peinture. Ainsi, nous avions seulement un seul élément de film. Puis viennent les étoiles pour l'arrière-plan. Ensuite, les vaisseaux filmés séparément devant un écran bleu. C'était en réalité un seul vaisseau, le même, filmé deux fois.

Alors qu'il approche de l'Etoile de la Mort, le chasseur à ailes X semble flou, et laisse même une brève traînée derrière lui. Comment avez-vous procédé ?

Cette traînée est due au mouvement de la caméra qui photographie les vaisseaux. La caméra se déplace tandis que le cadre est exposé. Lorsque la caméra avance sur le modèle suspendu devant un écran bleu, on filme une image par seconde, très lentement. Pendant le mouvement, l'obturateur s'ouvre, puis se ferme, et parce que c'est lent, cela simule quelque chose qui se déplace très vite !

Ensuite, vous répétez le même procédé pour le second vaisseau ?

Oui. Dans un cas pareil, c'est très simple. Nous ne faisons que déplacer le modèle réduit. Les lumières de l'engin sont filmées avant les déplacements de la maquette sur un élément séparé du film. L'écran bleu est éteint, et les lumières de l'appareil sont allumées et photographiées séparément. Comme ce sont de vraies lumières et non des lumières « animées », on peut contrôler leur luminosité et nous pouvons aussi les faire apparaître dans l'objectif en plaçant un filtre diffusant devant et aussi en surexposant le film.

Les lumières sont vraiment dans la maquette ?

Oui. Nous y avons placé des ampoules de 25 watts. Il y a un trou

(1) L'adresse de Praxis : 6918 Tujunga Ave. North Hollywood, CA 91605, U.S.A.

(2) Industrial Light & Magic (ILM) est devenu depuis la propre maison d'effets spéciaux de Georges Lucas et un sous-traitant d'effets optiques.

d'aération dans la maquette qui vous permet d'y envoyer de l'air comprimé. Les modèles réduits avaient environ vingt pouces de large sur vingt pouces de long. Ils étaient très sophistiqués et assez chers à fabriquer. Cela prit soixante à quatre-vingt jours pour réaliser quatre vaisseaux complets. La superstructure est faite de contre-plaqué et de plexiglass.

Pour les ailes X, on a construit un original, et à partir de celui-ci nous avons réalisé une maquette, et les suivants étaient moulés. Les plus gros vaisseaux ont été construits en plexiglas. Puis un groupe a passé environ un mois à coller des morceaux de maquette à construire sur toute la surface pour leur donner une apparence soignée ; ensuite, ils les ont peints à la bombe. On envoyait les maquettes au plateau où elles étaient photographiées. Le film était alors envoyé au département des effets optiques.

Que se passe-til lorsque vous avez tous ces éléments de film ?

A partir du négatif, nous faisons ce qui s'appelle des éléments intermédiaires qui sont, dans le cas des peintures mattes, simplement des séparations de couleurs. Pour les vaisseaux spatiaux, comme ils sont filmés devant un écran bleu, nous devons réaliser une série plus compliquée d'éléments intermédiaires de films en noir et blanc. D'habitude, il faut environ neuf éléments de films par écran bleu, et cela s'appelle un matte-couleur, et il faut un matte-couleur pour chaque séparation. Trois séparations-couleurs signifient six éléments de film, et vous devez avoir une silhouette-matte qui suit le profit du vaisseau, ce qui fait sept éléments. Par la suite, vous avez un couple d'éléments intermédiaires, qui doit être réalisé. En fait, pour avoir le vaisseau à un endroit où vous pouvez le remettre en place, vous avez en gros besoin de neuf éléments de film. Nous avons répété cela deux fois pour chaque élément, et à ce stade, vous devez aussi faire une silhouette photographique, laquelle est mise en sandwich avec la peinture matte de façon que cette dernière soit exposée mais qu'il y ait une silhouette sombre du vaisseau ; plus tard, vous devez remplir cette silhouette avec le véritable vaisseau, puis disposer des engins au-dessus du tout.

Cela a-t-il été fait par calculateur ?

Nous n'avions pas d'imprimantes optiques automatiques comme nous en avons maintenant. Tout fut fait à la main.

Combien de temps vous faut-il pour tourner un seul plan ainsi composé ?

Le principal problème, celui du temps, est d'obtenir le film développé par le laboratoire. A peu près cinq à sept jours. En réalité, nous travaillions sur des ensembles de vingt plans environ en même temps. Donc, un ensemble de plans prend cinq à sept jours.

Combien de fois avez-vous envoyé de plans « complétés » à Georges Lucas ?

Il descendait pour regarder les plans composés et s'il y avait une question, ou s'il voulait changer quelque chose, en général nous continuions le travail sur ce plan. S'il aimait les plans, il les ramenait avec lui à San Francisco. Il venait chaque semaine ou toutes les deux semaines pour regarder les films.



Robert Blalack, acceptant en 1978 son « Academy Award » pour ses effets spéciaux de « Star Wars ».

Combien a-t-il accepté ou rejeté de plans ?

En fait il les prenait presque tous parce que nous continuions de travailler sur les plans jusqu'à ce qu'il les accepte. Chaque plan était mis en storyboard et devait compléter l'histoire. Je ne pense pas me souvenir d'un plan qu'il n'ait pas pris.

Quelle sorte d'équipement utilisiez-vous à cette époque-là ?

Nous utilisions une seule imprimante manuelle, une autre imprimante que nous avions acheté à la Paramount, et une imprimante par contact.

Une fois *Star Wars* terminé, pourquoi n'êtes-vous pas resté avec I.L.M. ?

Il m'est clairement apparu que d'autres films du type de *Star Wars* restaient à faire. Je l'ai compris dès le début et en suis venu à cette conclusion pour autant que cela me concernât. Il s'agissait précisément d'un film très audacieux et très différent et je suis intéressé par les réalisations originales. Je n'aime pas refaire la même chose encore et encore, ainsi j'ai pensé que si je restais avec I.L.M., j'aboutirais à ce résultat, faire beaucoup d'argent, peut-être, mais ne rien dire de nouveau.

Avez-vous aimé travailler avec G. Lucas ?

Oh oui, je pense qu'il est très agréable de travailler avec lui. Il laisse beaucoup de liberté aux gens. Il a beaucoup de confiance dans les gens. Je l'ai apprécié.

Qu'avez-vous fait après *Star Wars* ?

Après *Star Wars*, j'ai monté une association appelée « Motion Pictures Inc. » avec Jamie Shourt. Durant cette association, nous avons réalisé les



effets spéciaux de *Cosmos*, *Airplane*, *Heartbeeps*, *Altered States* et quelques publicités. C'était une approche tout à fait différente de celle de *Star Wars*, car nous cherchions une réaction esthétique en combinant des images diverses de différentes façons. En ce qui concerne la résolution des problèmes esthétiques, c'était plus expérimental que *Star Wars* qui était davantage un problème technique.

Les effets optiques d'*Altered States* étaient-ils difficiles à réaliser ?

Ce n'était pas vraiment facile à faire, mais d'habitude, cela n'impliquait pas un travail sur maquettes, comme *Star Wars*. C'était surtout des stock-shots agrandis aux moyens d'effets optiques (3).

Après que vous et Jamie Shourt soyez partis, vous êtes revenu à Praxis et avez commencé à travailler sur *Wolfen* ?

J'ai senti qu'il était temps de progresser et de faire du travail personnel. J'ai travaillé sur *Wolfen* début septembre 1980. Nous l'avons fini dans la première partie de juin 1981, juste avant que le film soit prêt à être distribué. *(Note : Wolfen, comme Altered States,* a changé de mains pendant sa production. Blalack et Praxis sont entrés en jeu après que le producteur Rupert Hitzig et le metteur en scène Michael Wadlight

aient eu une expérience décevante auprès des autres spécialistes d'effets spéciaux. Praxis a travaillé d'abord sur les idées développées par Wadlight. Puis celui-ci a abandonné *Wolfen* pour des raisons non spécifiées et il fut remplacé par John Hancock : Blalack était libre de créer son propre « alienvision »).

Pourriez-vous décrire l'« alienvision » pour *Wolfen* et comment il fut réalisé ?

Techniquement parlant, il appartient à une catégorie générale que l'on pourrait appeler la solarisation bien que cela soit un peu plus complexe, et nous y apportons plus d'énergie que vous n'en voyez généralement dans la solarisation. Ce que nous faisions pour *Wolfen* ne ressemblait pas vraiment à une technique particulièrement nouvelle. Nous avons essayé de provoquer une réaction émotionnelle du public au moment où il verrait le monde à travers les yeux des hommes-loups. La plupart des gens ne regardent pas une image pour dire : « Ah — c'était un plan fait à l'écran bleu, ou c'était solarisé, ou alors un film à infra-rouge ». Je crois que la majorité du public regarde simplement une image pour ce qu'elle est, aussi l'envie de faire plaisir aux fans de cinéma en introduisant une nouvelle technique, ne nous concernait pas. Ce que nous avons essayé de faire pour impressionner les gens, c'était de leur donner une belle vision du monde, mais en même temps quelque chose d'inquiétant.

Quelle était la base du procédé utilisé ? Un film normal ?

Puisque le film était tourné avec une pellicule normale et de jour, le négatif était normalement exposé. A partir de ce négatif, nous devions alors réaliser une série de séparation matte couleur et de matte contraste. C'est une technique similaire à celle de l'écran bleu. Tandis que dans *Star Wars* nous avons commencé avec des éléments séparés qu'ensuite nous avons réunis, ici nous avons démarré avec tous les éléments ; nous les avons séparés selon leur couleur et les avons utilisés suivant l'effet que nous essayions d'obtenir. Par exemple, une teinte orange sur l'image symbolise un ami des

(3) Voir E.F. n° 21, page 22.



◀ *« Wolfen » (Albert Finney).*

« Au-delà du réel ».

loups... La séparation par contraste était une technique que nous avions utilisée dans *Altered States*. Ici, nous avons obtenu l'« Alienvision » en utilisant des mattes basés sur les différences de couleurs et de densité pour chacun des éléments sélectionnés. Ensuite nous les avons réunis sur l'imprimante optique.

Vous êtes-vous débrouillé de façon à avoir une couleur pour chaque émotion ?

Nous avons travaillé avec une ronde de couleurs. Nous avons fait des essais depuis le tout début pendant les 10 premières semaines avec des schémas de couleurs différentes, ensuite nous avons raffiné le procédé tout au long du projet, car au fur et à mesure que nous y mettions des choses, nous réalisions que nous devrions en mettre d'autres en valeur. Ce qui est intéressant dans *Wolfen*, c'est que, excepté les cas où nous changions la carnation des gens en utilisant différents types de films et des filtres à différents contrastes de sorte que nous pouvions séparer les carnations, les changer et les recombiner sur l'image, toutes les couleurs que vous voyez sont des couleurs qui existent réellement dans l'élément.

(*Note :* on raconte que les premières expérimentations de Blalack comportaient des substitutions de couleurs et des teintes artificielles, mais les résultats ont été jugés trop excentriques pour le sujet du film).

Ce que nous voulions, c'est que la photographie de jour ait une sorte de patine brillante en haut. Ce n'était pas une couleur additionnelle. A la base, c'est du blanc, et c'est dérivé de la couleur et du contraste de cette scène précise. Nous tirions à nouveau la scène normalement, ce qui est vraiment là où nous différons du procédé de solarisation habituel. D'habitude, dans la solarisation, vous ajoutez une couleur artificielle qui en fait n'est pas là au départ. Mais dans ce cas, les couleurs sont toutes semblables à celles qui sont dans la scène. Nous avons seulement ajouté aux couleurs des impressions en noir et blanc. Nous avons testé beaucoup de couleurs artificielles, et nous avons trouvé qu'elles ne sont pas vraiment aussi efficaces que les couleurs naturelles. La technique du contraste, d'un autre côté, nous a donné la sorte de réaction émotionnelle que nous cherchions, une image brillante, un ciel sombre, des profils nets...

Y-avait-il des difficultés spéciales pour recombiner les plans ?

Il y avait beaucoup de difficultés ! Nous avons réalisé environ 20 minutes de film, ce qui représente un métrage assez long. Nous sommes partis d'un seul élément de film pour arriver à 20 éléments et revenir à un seul pour chaque plan, ainsi c'est assez compliqué. Pour certaines séquences, nous devions utiliser le rotoscope et cela a pris beaucoup de temps. Environ dix mois.



« La guerre des étoiles ».

Avez-vous fait bon ménage avec le reste de l'équipe de production ?

J'ai aimé travailler avec le metteur en scène et aussi avec le producteur. Travailler avec Rupert fut l'une des plus agréables expériences que j'ai eue dans cette ville. Il était très amusant au travail. J'ai apprécié le film, c'était une vraie expérience. Je suis curieux de voir quelle sera la réaction du public !

Y-a-t-il un plan que vous avez particulièrement aimé ?

J'aime presque tous les plans d'ouverture et les séquences de jour dans le Bronx Sud, car je pense que l'on peut y voir plus clairement que nous n'avons vraiment pas du tout modifié les couleurs. L'effet de patine dans la scène a produit une sorte de réaction subjective. Pour un technicien, ce n'est pas particulièrement intéressant car cela n'a pas coûté 5 millions de dollars et cela n'a pas pris plusieurs années, mais pour le public, je pense que c'est vraiment intéressant car cela leur rappelle leurs rêves.

Combien ont coûté les effets spéciaux de *Wolfen* en pourcentage du budget par exemple ?

Pas assez. Cela n'a vraiment pas beaucoup de sens. Je préférerais ne pas être précis, ne pas discuter de ça. Pour *Star Wars*, je crois que le budget total était d'environ 12,5 millions de dollars dont 2 millions 1/2 pour les effets optiques. Naturellement, il y a l'inflation, c'était il y a quelques années.

(*Note :* selon les rapports commerciaux *Wolfen* a coûté environ 15 millions de dollars).

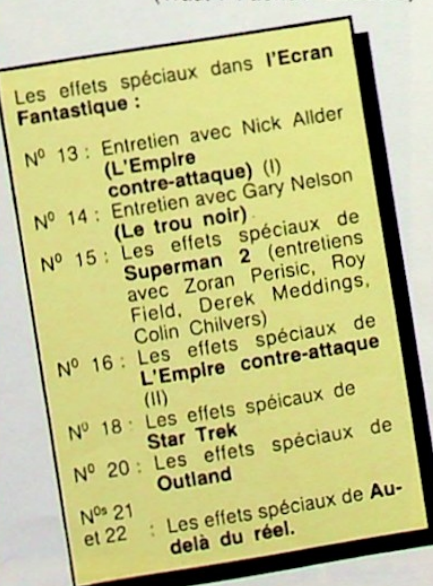
Etes-vous satisfait de ce que vous avez fait sur *Wolfen* ?

Oui, j'aime le film comme il est maintenant. Nous avons eu presque toutes les possibilités de donner le meilleur de nous-mêmes. Naturellement, c'est comme tout, après avoir tourné le film, vous pouvez regarder en arrière et voir que vous auriez pu faire différemment... Mais en ce qui concerne le film, pour l'essentiel, je pense que cela a très bien marché. Je devrais ajouter que Orion était très bien, que c'était très facile de travailler avec eux. Ils nous ont donné beaucoup de temps, ils nous ont écoutés.

Quels sont vos projets ?

Nous avons pratiquement fini *Cat People*, mais j'ai bien peur de ne pas pouvoir en parler. C'est encore assez confidentiel. Ensuite il y a le film intitulé *Whiz Kids*, qui parle d'enfants ayant des pouvoir de télékinésie, et environ une demi-douzaine d'autre projets.

Propos recueillis par **Jean-Marc et Randy Lofficier**
(Trad. : Fabrice Couderc)



Les effets spéciaux dans **l'Ecran Fantastique :**

Nº 13 : Entretien avec Nick Allder **(L'Empire contre-attaque)** (I)
Nº 14 : Entretien avec Gary Nelson **(Le trou noir)**
Nº 15 : Les effets spéciaux de **Superman 2** (entretiens avec Zoran Perisic, Roy Field, Derek Meddings, Colin Chilvers)
Nº 16 : Les effets spéciaux de **L'Empire contre-attaque** (II)
Nº 18 : Les effets spéicaux de **Star Trek**
Nº 20 : Les effets spéciaux de **Outland**
Nºs 21 et 22 : Les effets spéciaux de **Au-delà du réel.**

avec 

GRAND REX (2.800 places)
1, boulevard Poissonnière, 75002 Paris (Métro : Bonne-Nouvelle)

2e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM MUSICAL

17-23 MARS 1982

20 Films inédits présentés EN EXCLUSIVITÉ sur l'écran géant du cinéma REX.
2 à 3 Films différents tous les soirs à partir de 20 heures.

Affiche (format 62 X 84) en vente à nos bureaux : 25 F.
Envoi "Express" sous tube carton : 35 F (pas de contre-remboursement)
PUBLI-CINÉ : 92, Champs-Élysées, 75008 Paris

Prix des places, la soirée (2-3 Films) : 25 F
Abonnement 7 soirées : 150 F
Renseignements : ***236.83.97***


MPM
PRODUCTION

VIDEO FANTASTIQUE ① MAGAZINE

EDITORIAL

Imaginé dans un premier temps comme une simple page informative, cette rubrique « Vidéo » s'est développée aussi sûrement que le phénomène dont elle s'est voulu par vocation le fidèle reflet. La formidable expansion de ce qu'il faut désormais envisager comme un nouveau « média », à mi-chemin entre l'ouverture d'expression du grand écran et le plaisir privé du téléviseur, nous a suggéré la mise au point de ce mini-journal. Mini-journal à plus d'un titre : tout d'abord par son côté informatif qui rendra compte de toutes les parutions sans exceptions ni à-priori, par son aspect fonctionnel mêlant la critique aux nouvelles les plus diverses, et enfin par son souci de l'objectivité et donc de la polémique qui verra la dénonciation des défauts attachés à une telle commercialisation, à commencer par le « scandale Pan and Scan ». S'il est désormais acquis que la vidéo va populariser encore plus les moyens d'expression de pointe, tel le cinéma fantastique, et remplacer les bibliothèques de papier, ce mini-journal se fera le guide d'une nouvelle génération de cinéphiles dont tout nous pousse à croire qu'elle est déjà en marche.

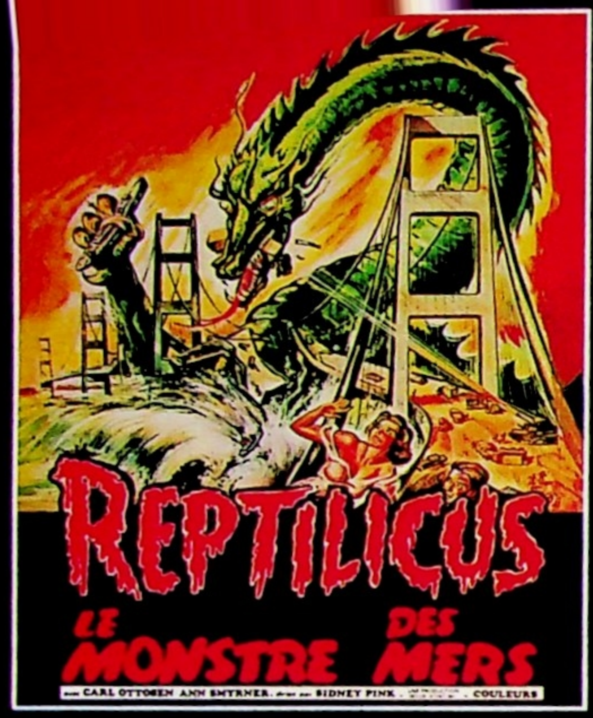
LE FILM DU MOIS :

Zombi 2 (L'enfer des Zombies)

L'événement de ce début d'année fut un suspense, un suspense bien réel : celui qui précéda la sortie de **Zombi 2** chez South Pacific Vidéo (c/o RCV, 255, rue Galliéni, 92100 Boulogne-Billancourt). Rendu célèbre par sa violence et légendaire par ses quatre minutes d'allègements (une vingtaine de coupes pour être plus précis) dans ses copies française, **L'enfer des Zombies** peut d'ores et déjà prétendre à une vente soutenue. Car, bien que proposé dans une version doublée d'une drôlerie involontaire, il s'agit bel et bien du métrage intégral : 92 minutes durée cinéma, soit 88 pour le petit écran (n'oublions pas les vitesses de projection différentes !). Grâce à une bonne duplication qui présente l'avantage de déployer l'image complète, on redécouvrira que, très habilement, Fulci avait imaginé **Zombi 2** à la manière d'un prologue au film de Roméro et non d'une suite, sachant pertinemment que, faute de budget correct, il ne pourrait rivaliser aec le chef-d'œuvre produit par Argento. La trouvaille scénaristique par excellence reste donc ce voilier-fantôme, cadeau empoisonné envoyé à la civilisation par une obscure sorcellerie. Suggéré, sinon insaisissable, le vaudou se dilue dans l'air vicié d'un cauchemardesque hôpital exotique. Abandon, chaleur, poussière et gangrène y enfantent une atmosphère magistralement entretenue par un auteur mineur mais authentique. Avec le recul, **Zombi 2** prend une coloration et une vivacité nouvelles pour s'affirmer davantage, à présent, comme une honorable réussite. Ce manque de moyens que Fulci ne connaît guère plus depuis, l'avait obligé en 1979 à une rigueur certaine. **Zombi 2** compte moins de travellings mais aussi moins de ces zooms, incohérences et effets répétitifs qui enrobent désormais ses tributs au Dieu Gore.
Réalisé « à l'américaine » avec un goût marqué pour les archétypes de la série B, ce film enchaîne les scènes d'action sur un mode nettement plus brutal que complaisant. L'énucléation tant citée d'Olga Karlatos, somptueusement sadique, demeure avant tout une démonstration d'efficacité dans l'art, moins évident qu'on le prétend, de l'épouvante graphique. Mais c'est le final, leçon de lyrisme morbide, qui marque et marquera encore longtemps le spectateur. Face à ces créatures blafardes, aveugles et tétanisées, les héros de Fulci opposent des barrières de flammes, invoquant l'enfer pour s'échapper à ces « anges exterminateurs » en putréfaction. Idée superbe qui servirait à l'occasion de clef thématique à cette fresque profondément puritaine qui ne cesse de brosser Fulci. Et de citer le cinéaste : « Quand les morts sortiront de leurs tombes, tu vivras l'horreur de tes péchés ».

NOUVEAUTÉS

RENE CHATEAU VIDEO
« La main de fer » (« King Boxer ») de Chen Chan Ho. « La rage du tigre » (« The New One-Armed Swordman ») de Chang Cheh.
CINETHEQUE
« Le grand départ » (ex. : « Le voyage dans la lune ») de Don Sharp.
DIA
« Les démons » de Jésus Franco. « La nuit des pétrifiés » (ex. : « Au service du diable ») de A. Brismée.
FANTASTIC VIDEO
« La sorcière vierge » (« Virgin Witch ») de Ray Austin.
LA GUEVILLE VIDEO
« Jabberwocky » de Terry Gilliam.
HOLLYWOOD VIDEO
« Bloody Birthday » d'Ed Hunt. v.o. « Le droit de tuer » (« The Exterminator ») de J. Glickenhaus. v.o.
ILM
« J'accuse » d'Abel Gance. « Les yeux sans visage » de Georges Franju.
MEDIA
« Flesh Gordon » de M. Bienveniste et H. Ziehm. v.o. « Apocalypse 2024 » (« A Boy and his Dog ») de L.Q. Jones. v.o. « Attack of the Killer Tomatoes » de John de Bello. v.o. « Alice in Wonderland » de Bud Townsend. v.o. « Hell Night » de Tom de Simone. v.o.
CINETHEQUE
« Le grand départ » (ex. : « Le voyage dans la lune ») de Don Sharp.
PCV
« Eclipse sur un ancien chemin vers Compostelle » de Bernard Férié.
RCA
« Le roi et l'oiseau » de Paul Grimault. « La petite sirène d'Andersen » de Toei Co. « Les fruits de la passion » de Shuji Terayama.
POLYGRAM VIDEO
« Les temps modernes » (« The Modern Times ») de Charles Chaplin. v.o. « Long Week-End » de C. Eggleston.
PROSERPINE
« Star Babe » d'Ann Perry.
SCHERZO VIDEO
« La semana dell'assassino » (ex. : « Cannibal Man ») d'Eloy de la Iglesia. v.o.
« Memories within Miss Aggie » de Gerard Damiano. v.o. « Les envahisseurs de l'espace » de Inoshiro Honda.
SOUTH PACIFIC VIDEO
« Frayeurs » de Lucio Fulci. « La bête d'amour » de Alfred Sole (« Tanya's island »).
SNC
« Fais gaffe à la gaffe » de P. Boujenah.
SVP
« L'ange et la femme » de Gilles Carle. « The Burning » de Tony Maylam.
THORN EMI
« Le cirque des horreurs » (« Circus of Horror ») de S. Hayers. « Ne vous retournez pas » (« Don't look now ») de Nicholas Roeg. « Les 7 Cités d'Atlantis » (« The Warlords of Atlantis ») de K. Connor. « Sueurs froides dans la nuit » (« Fear in the Night ») de J. Sangster. « Dr. Jekyll et Sister Hyde » (« Dr. Jekyll and Sister Hyde ») de Roy Ward Baker. « Le trésor de la montagne sacrés » (« Arabian Adventure ») de K. Connor. « Une fille pour le Diable » (« To the Devil... a Daughter ») de Peter Sykes. « Zoltan, le chien de Dracula » (« Zoltan, Hound of Dracula ») de A. Band.
VPE
« La nuit de la métamorphose » (« Izbavitelj ») de K. Papic. « Rousslan et Ludmilla » d'A. Ptouchko.
VIDEO MARKETING
« Le jardin des morts » (« Garden of the Dead ») de J. Hayes.
WALT DISNEY
« Le trou noir » (« The Black Hole ») de Gary Nelson. « 20 000 lieux sous les mers » (« 20 000 Leagues under the Seas ») de Richard Fleisher. « Un amour de Coccinelle » (« The Love Bug ») de R. Stevenson. « Peter et Elliott le dragon » (« Peter and Elliott ») de Don Chaffey.
WARNER FILIPACCHI HOME
« C'était demain » (« Time after Time ») de N. Meyer. « Le complot diabolique du Dr. Fu Manchu » (« The Fiendish Plot of Dr. Fu Manchu ») de P. Haggard. « L'Exorciste » (« The Exorcist ») de W. Friedkin. « L'homme au masque de cire » (« House of Wax ») d'André de Toth. « Seule dans la nuit » (« Wait until Dark ») de T. Young. « Superman II » de R. Lester. « Simon » de M. Brickmann.


REPTILICUS
LE MONSTRE DES MERS


LA MORT ETAIT LA SEULE CHOSE VIVANTE..
LE JARDIN DES MORTS



NOUVEAUTÉS : VIDÉO FANTASTIQUE

Des fastes à l'ironie...

Au rayon des héros sans béquilles ni caisse à roulettes (cf. « Pan and scan », page VI), voici *Flash Gordon* qui l'a échappé belle. Son diffuseur, l'imposant Thorn Emi (36, rue Pierret, 92200 Neuilly) lui a accordé in extremis (et en VF !) de rester tel qu'on avait pu le voir en salle, à condition de perdre dans le transfert un bon tiers de ses débordements rococo. Néanmoins, le film souffre davantage de la coupure de son brutale sur sa dernière image, défaut technique regrettrable qui frustrera les amoureux de « Soap opéra » du martèlement énergique des Queen, à moins de posséder le disque et de s'aventurer sur le terrain glissant de la duplication sonore. On n'en sera pas moins quitte pour une nouvelle indigestion de couleurs, paillettes et papier chocolat, spécialité délicate du fameux décorateur Danilo Donati. A une chose près que le film de Mike Hodges n'est sûrement pas plus « givré » que *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming en son temps. Exemple-type d'un « classique » en route, cette production a le grand mérite de restituer scrupuleusement l'univers d'Alex Raymond sans omettre ses redondances fantasmatiques. Homosexualité et masochisme folkloriques ont ainsi leurs places dans ce colossal music-hall futuriste. Mais, n'insistons pas : les gardiens de la morale n'y ont vu que du feu, accaparés qu'ils étaient par les déhanchements infernaux de « La Mutti ». Elle incarne le péché mignon d'un héros sans superlatifs qui oppose un humanisme forcené à un tyran d'opérette. Or, Ming récupère à bon compte tous les symptômes du Dieu de l'Ancien Testament et reconvertit les dix plaies de l'Egypte sous la forme d'un pupitre électronique. Athée et progressiste dans l'âme, Flash Gordon n'a donc rien perdu de ses principes originels bien qu'il ait gagné dans l'affaire un tee-shirt à son nom, gag savoureux qui confond la fiction du récit à sa réalité commerciale. Et il ne serait guère étonnant, après tout, que le film de Hodges cache quelque réflexion amusée sur les principes du grand spectacle.

Toujours du côté de la grosse artillerie hollywoodienne, South Pacific Video nous livre un morceau de choix : en VF mais en format respecté. Ecrit avec une intelligence assez rare, *Final Countdown* est à de nombreux titres un tour de force. Hormis sa fixation quasi inévitable sur un matériel guerrier ultra-loderne, ce film s'avère fort peu belliqueux et refuse même l'éventualité tant prometteuse d'un affrontement entre le porte-avion de 1980 et la flotte japonaise de 1941. Taylor en arrive à érafler les bases de la vie militaire pour s'en remettre totalement au personnage neutre car civil de Martin Sheen. Il est affectivement le parfait porte-parole d'une aventure raccrocheuse pleine de réflexions sensées et de brio visuel (le vortex créé par Maurice Binder), et dont la finalité n'est rien moins que la pièce la plus étonnante d'un véritable puzzle temporel.

Et puisque cet article est, ce mois-ci, tout particulièrement destiné aux amateurs de suspense, signalons leur la nouvelle sortie de Scherzo Vidéo (116 bis, av. des Champs-Elysées, 75008 Paris) : *Don't Go in the House* de John Ellison, en v.o. sous-titrée et dans une excellente duplication. Un titre qui peut dérouter si l'on ne sait pas qu'il a remplacé celui de *The Burning* récupéré depuis par un sous-*Vendredi 13* dû à Tony Maylam et Tom Savini. Il s'agit donc bel et bien d'un inédit qui dessine au mieux la vocation honorable d'un catalogue récent voué à la réhabilitation de films rares : du bizarre *Cannibal Man/La semana dell'assassino* d'Eloy de la Iglesia au troublant *Memories Within Miss Aggie* de Gérard Damiano en passant par *Getting Even*, petit polar de moralité hargneuse et peu châtiée qui permettra aux inconditionnels de l'auto-défense d'attendre la parution imminente de *The Exterminator* (éloquemment retitré en français : *Le droit de tuer)*. Pour en revenir au film de John Ellison, baptisé *Pyromaniac* pour la circonstance, il présente le cas d'un personnage sans avenir, travaillant près du four qui lui remet sans cesse en mémoire le traumatisme d'une enfance-martyre. Cette mortification lancinante, sur fond de paysages glacés, amène inéluctablement l'explosion d'une violence malsaine, aux limites de l'abomination. Néanmoins, Ellison esquive la complaisance parce qu'il ne perd jamais de vue l'échappatoire offerte par la mise en place d'un rituel précis. Il n'en demeure pas moins que la scène suffocante de la jeune fille brûlée au lance-flamme entre quatre murs d'aluminium étincelant s'avère parfaitement insoutenable.

De par ses attaches et ses renvois au second degré, la série B a toujours constitué l'outil idéal pour une approche aisée du genre et de ses mécanismes. Or, le réalisateur de *Fondu au noir* a décidé de nous en dire plus... Un bâillement presqu'imperceptible à l'énoncé du titre *The Big Sleep* suffit à définir le personnage d'Eric, cinéphile monomaniaque qui ne va pas tarder à





présente

Une sélection METROPOLITAN FILM EXPORT



(Just Before Dawn



présente

THE HONEYMOON KILLERS

(les tueurs de la lune de miel)



Ils fêtent leurs 10 ans...
le cauchemar commence!...









craquer, repoussé dans ses ultimes éclairs de conscience par sa passion dévorante pour le 7e Art. Sa rencontre avec une fausse Marylin Monroe est le détonateur d'une série de mimétismes incontrôlés et d'une bizarrerie bien anglo-saxonne. De tout son physique ingrat, l'extraordinaire Denis Christopher suggère, dans les affres de tics plus vrais que nature, la poussée d'une mythologie en vrac crevant peu à peu la fragile enveloppe de sa personnalité maladive en de surprenants collages. Qui n'a pas rêvé en effet de mettre Marylin dans la bouche de *Psychose* pour la faire assassiner par un Dracula chasseur d'autographes ? La vf est sortie chez VIP (41, rue du Colisée, 75008 Paris) en attendant une vo plus... cinéphilique.



Max Von Sydow et Ornella Muti (« Flash Gordon »).

Le gore italien : le massacre continue...

Surpris par ces retrouvailles sympathiques avec un *Zombi 2* régénéré, c'est avec une certaine confiance que nous avions appris la sortie simultanée chez South Pacific Vidéo de *La montagne du dieu cannibale*, un film de Sergio Martino qui avait également souffert d'une auto-censure du distributeur. Hélas !, l'étiquette « aventure », insuffisamment représentée au catalogue par le souffreteux *SOS Concorde* a été vraisemblablement préférée à celle de l'horreur. *La montagna del dio canibale* reste donc pour l'éventuel acheteur une vague mystification exotique, amputée des scènes-choc qui faisaient son opportunité. Au point que les passages des ciseaux sont plus voyants que l'impeccable plastique d'Ursula... Quant à la montagne du titre, elle a laissé place aux ravinements d'une entourloupette commerciale d'autant plus douteuse que les milliers d'acquereurs de la cassette de *Cannibal Holocaust* réclameront autre chose que ces anthropophages, désormais édentés, pour après-midi dominicaux.

En revanche, Group 3 Vidéo - anciennement Virginia Distribution (116 bis av. des Champs-Elysées, 75008 Paris) annonce un *Antropophagous* rigoureusement intégral, ce qui était prévisible au vu de la rentabilité de leur version complète de *Cannibal Holocaust* en vidéo-cassette. Pour se consoler des cannibales affaiblis de Martino et en attendant *La Paura* de Lucio Fulci chez South Pacific Vidéo, l'amateur de « gore italien » n'aura guère, pour l'instant que *L'Avion de l'apocalypse* à dévorer du fond de son fauteuil. Grignoter serait d'ailleurs un terme plus heureux devant cet ersatz italo-espagnol qui, à l'inverse de *Zombi 2*, lorgne furieusement, jusqu'au plagiat, du côté de Romero et de sa saga anarchiste. Mais, sous la houlette d'Umberto Lenzi, le vieillard à tout faire du cinéma populaire transalpin, il était logique que le ton se fasse démagogique. Au-delà de considérations bon teint, bon genre, sur la liberté trop compromise de la presse, le scénario assimile les zombis... pardon, les « incubes », à des terroristes, en réponse à la situation désastreuse d'une Italie jugulée par l'angoisse. Quelques plans atroces dont la fréquence s'accélère particulièrement sur la fin (poitrine coupée au couteau, bras sectionné par une rafale de balles, crâne ouvert à la hache, corps putréfiés, explosions faciales, etc.) ne rattrappent en aucune façon l'aspect fauché de ces massacres-éclair maladroitement bruités. Il s'agit toutefois de la version « dure » de ce film, du moins celle visible en Belgique (82 mn durée cinéma). Pour le reste, Lenzi s'en remet à un culte passionné de l'Armée omnipotente, surenchérissant sur l'idéologie déjà frelatée du *Apocalisse domani* d'Antonio Margheriti.

Mais la firme SVP (14, rue de Berri, 75008 Paris) a beaucoup mieux à nous offrir avec *Raptus/L'horrible segreto del dottore Hichcock* de Riccardo Freda, proposé dans une version anglaise sous-titrée, ce qui n'est déjà pas si mal. Bien qu'affaibli par une duplication négligée (son médiocre, décadrage de projection), ce chef-d'œuvre est une indispensable pièce de collection à ranger pieusement entre *La maschera de demonio* et *La vergine di Norimberga*. Le chat noir qui traverse ce drame justement fameux, en cite les sources poéiennes. Néanmoins, l'œuvre de Freda s'avère franchement unique parce qu'elle ne doit rien à Bava, le chancre de cette période, et adopte un style à la fois littéraire et visuel qui suffit à l'éloigner des troubles épistolaires de l'auteur de « Ligeia ». Théâtre du psychodrame, le monde de Freda est une galerie de façades monumentales éclairées comme un opéra de folie et sur lesquelles se détachent les silhouettes et la noirceur d'âme de personnages névrosés. Plus que jamais, avec Freda, le cinéma devient ce pan de velours rouge entrouvert sur un univers occulte. Et le plaisir que l'on prend à contempler *Raptus*, plongé dans l'obscurité face à la lucarne de son téléviseur, n'est autre que celui du voyeur admirant de sa cachette les grandeurs perverses d'un désir qui ne sera jamais à sa portée.

Mario Bava ou les visages du démon

Pour ne pas quitter le registre de l'âge d'or du cinéma d'horreur italien, apprécions, même dans sa vf ringarde (et dans une copie passablement usagée) la très belle duplication du *Masque du démon* proposé par RCA (9, av. Matignon, 75008 Paris) et donc c'est avec *Phantasm* et *King Kong* la sortie majeure. Pierre d'angle du cinéma d'horreur traditionnel, *La maschera del demonio* fut le premier film ouvertement signé par Mario Bava, qui s'était rendu célèbre dans les studios romains en fignolant les images et, secrètement, la mise en scène de réussites attribuées à Pietro Francisci *(Les travaux d'Hercule, Hercule et la reine de Lydie)* ou à Riccardo Freda *(Les vampires)*. Mais ce n'était encore que broutilles devant la puissance et la maturité exceptionnelles de cette libre adaptation de Gogol. Plongeant ses racines dans la matière dont sont faits les rêves, *Le masque du démon* est sans nul doute le plus grandiose et honnête des films gothiques car il ne s'embarasse à aucun instant de prétextes intellectuels ou de références grandiloquentes à une psychanalyse de foire. A dire vrai, *le masque...* est un piège esthétique, une création originale, parsemée de ces abysses que Bava introspecte, pris de vertige. Le trou d'ombre d'où sort la gigantesque chauve-souris, la trappe aux pieux, les cavités orbitales de la sorcière emplies par un bouillonnement occulaire qui repousse une nuée de scorpions... autant d'images qui affleurent l'eau noire de l'inconscient collectif pour révéler à

une caméra-spirite leurs atours de cauchemars. Bien que délivré par des créatures (autrefois) humaines, le fantastique du *Masque du Démon* conserve donc une dimension incantatoire inégalée. La résurrection du compagnon de la sorcière dans les craquements du sol éventré et la colère des éléments montre à quel point le cinéma d'horreur italien reste tributaire de Bava et dans quelle mesure Fulci n'a pu qu'exagérer les figures de style du Maître pour nous offrir ses fameux *Zombi 2*, et *Paura*.

Virtuose du Noir et Blanc comme du Technicolor, Mario Bava souffre, c'est évident, des transferts vidéo. Au moment de sa mise en circuit par Iris Télévision (9 bis rue du Cdt. Pilot, 92200 Neuilly), *Les trois visages de la peur* avait beaucoup perdu de sa parure de coloris aussi agressifs qu'insolites, ce que n'avait pas manqué de remarquer certains. Signalons néanmoins que son diffuseur va mettre sur le marché une nouvelle génération de cassettes qui, tous les espoirs sont permis, respectera davantage la palette originelle et résolvera peut-être les énormes problèmes techniques des précédentes (palpitations lumineuses sur le premier sketch, souffle sonore crispant sur les deux dernières bobines...).

En restituant trait pour trait le jeune héros du *Masque du démon* sous la forme du voyageur égaré chez « *Les Wurdalacks* » des *Trois visages de la peur*, Bava avait conscience de boucler le chapitre gothique de sa carrière. Allaient s'ouvrir ceux consacrés aux « thrillers » éprouvants et aux « climax » sulfureux dont l'aboutissement commun fut cette déroutante *Baie sanglante* (cf E.F. N° 20). Pivôt filmographique pensé à cet effet, *I tre volti della paura* presente l'intérêt jubilatoire de jouer sur les trois tableaux à la fois. Parce qu'il est le moins ramassé des trois sketches, « *I Wurdalachi* » vaut essentiellement par sa débordante imagination visuelle et une ironie grinçante (le mémorable « Je suis mort... de faim » de Boris Karloff). Bien entendu, la copie française est toujours amputée du plan final de ce sketch (un travelling arrière révélant techniciens, machinistes et Bava en personne), coup de poing humoristique qui dénonçait une quête sous-jacente, celle d'un style épuré des contraintes accessoiristes. En cela, le dépouillement ahurissant de *La Baie sanglante* est à la fois compréhensible et logique. Ces changements de cap se manifestent dès le premier sketch. Largement sous-estimé à l'époque, « *Le Téléphone* » n'est rien moins qu'un chef d'œuvre du « giallo » dont il affine les règles dressées, l'annee précédente, par *La fille qui en savait trop* du même Bava. Machination à résonances sexuelles, victime désignée écrasée par l'évidence d'une présence criminelle quasi-irréelle, cristallisation du drame sur les objets, en l'occurence ce téléphone noir et rouge, aux couleurs de l'épouvante... Et si Hitchcock ne croyait qu'en le machiavélisme de complots alambiqués, Bava nous laisse entrevoir la nature exacte de son huis-clos à 3 victimes (ou 3 tueurs, c'est selon) : émanation d'une Destinée telle que la concevaient les tragédiens antiques. A ces enfermements psychiques étayés d'une judicieuse utilisation du studio, la seule échappatoire pour les personnages demeure l'acceptation de cette épouvante jusqu'à ce que le jeu de la peur glisse insidieusement vers la satisfaction des sens. Lesbianisme diabolique, voyeurisme sadique, cupidité poussée à la démence, acceptation voluptueuse du vampirisme sont les aveux terribles qui nous amènent à l'évidence du final hallucinant de « *La goutte d'eau* » : chacun porte en soi sa propre mort. A partir de cet instant, Bava ne devait plus quitter la solitude du franc-tireur face au mépris des producteurs et l'incompréhension d'un public profondément dérangé dans ses tabous.

Plus malchanceux encore que *La baie sanglante* qui se vit refuser les écrans italiens et fut récupéré par quelques chaînes privées régionales, *Lisa e il diavolo* ne fut pas à proprement parler un échec commercial, mais bien un film sacrifié. Hormis une distribution-éclair en Espagne, le tout dernier chef-d'œuvre de Mario Bava demeura trois ans dans les tiroirs de son producteur jusqu'au succès international de *L'Exorciste* de Friedkin. Pressé d'en profiter, Mickey Leone transforma *Lisa e il diavolo* en cette peu gracieuse *Casa dell'esorcismo* grâce à un remontage barbare et un caviardage navrant à base de scènes de possession vulgaires et grotesques. L'histoire originale est devenue un vague conte symbolique éructé épisodiquement par la victime du démon, du fond de sa couche dégoulinante de purée verte. Pour mettre la touche finale à ce massacre, la conclusion humoristique de *Lisa e il diavolo* (retrouvailles de l'héroïne et de ses cauchemars dans un avion piloté par Lucifer), a été entièrement coupée pour laisser place à un nouvel épilogue sur lequel plane le doute. Quand on constate la fidélité de cet insert aux décors et à la photo du film de 1972, on peut effectivement se demander si Bava n'en est pas l'unique responsable. La vision de *La maison de l'exorcisme* est donc quelque peu particulière. Car, si l'on produit l'effort de dégager les scènes originales de cette gangue de laideur, on sera récompensé d'un somptueux « giallo » romantique qui, dans une suite de tableaux mauves et bleus traversés par un tueur vêtu d'écarlate, exploite le thème-fétiche de la nécrophilie. La séquence où les moindres ressorts de cette tragédie sont ramassés au son du « Concerto d'Aranjuez » procure une jouissance esthétique rarissime. Mais elle ne doit pas nous faire oublier le grave désespoir d'un réalisateur incompris, dressant dans un ultime défi à lui-même de fabuleux décors décadents pour y injecter le cabotinage d'un irrésistible Telly Savalas affublé de monologues cinglants et déplacés.

La méchanceté, l'auto-aggressivité démesurée de cette mise en scène donnent à cet égard une idée assez précise des tourments d'un auteur qui, en coupant les ponts avec le « système », s'est condamné à l'oubli. Distribué par VIP dans une copie correcte et une duplication un peu anémique mais rattrapable avec un léger réglage des couleurs, *Lisa e il diavolo* est un film à redécouvrir.

En quatre exemples uniquement, nous avons parcouru les œuvres de Bava les plus citées mais surtout les plus courantes. C'est dire le travail de réhabilitation qui reste à fournir. Mais aurait-on omis de citer *Schock*, le dernier film signé par le Maître ? L'inconvénient est précisément qu'il ne l'a que signé. Dario Argento qui en avait suivi la confection nous a confié que Mario Bava était beaucoup trop malade à l'époque pour assumer la fatigue d'un tournage. C'est son fils, assistant réalisateur sur la production, qui a repris les choses en main, malgré un contrat commercial qui devait maintenir le nom de son père au générique. D'ailleurs, le style très caractéristique de Bava est totalement absent de ce film surréalisant et glacial, aux couleurs étrangement neutres (décapées de plus par une duplication granuleuse). On reconnaîtra par contre aisément la patte du futur réalisateur de ce foudroyant *Macabro*, chef-d'œuvre martyrisé par une distribution lamentable. Avec *Schock*, véritable *Répulsion* à l'italienne, Lamberto Bava joue déjà sur le psychanalyse et ses disgressions sur l'enfance. L'influence de *Profondo rosso* est consciente dans l'utilisation des dessins naifs et des comptines, véhicules pervers à une curieuse vengeance d'outre-tombe. Daria Nicolodi, frêle, maigrie, blanche comme une amoureuse nervalienne, est la victime d'un quotidien soudain transmuté, forêt d'épines métaphysiques où elle trébuche, se pique, se coupe avant de s'égorger lors d'un final particulièrement saisissant. Toutefois, les plans de l'enfant possédé et la dernière image qui souligne la réalité irréfutable de la hantise, cassent l'ambiguité et renvoient aux clichés post-*Exorciste*. Ce qui est dommage car *Schock* avait de par ses audaces, tous les atouts d'une très grande réussite du cinéma italien. La vf proposée par MPM (14, rue de Berri, 75008 Paris) est absolument clownesque à l'instar de celles concoctées par le même distributeur cinématographique. La sortie d'une copie sous-titrée serait la bienvenue.

Christophe Gans

LE « PAN AND SCAN » OU LE RABOT ELECTRONIQUE

A propos de Superman de Richard Donner chez Warner Filipacchi Home Video

Un siège profond perdu dans la houle d'une salle archie-comble, noyé par les effluves de chaleur d'un entr'acte trop long comme il se doit... L'interruption soudaine du redoutable disque d'ambiance, craquant et démodé, annonce le frottement des rideaux automatiques qui parfois semblent ne jamais vouloir s'arrêter en courrant sur la surface de la toile blancle. Plaisir infini d'être au « cinoche » dans l'attente d'un film dont la première qualité est de manger l'écran jusqu'à ses extrêmes limites. Joie du Cinémascope, de la Panavision, du format 1/85... Et lorsque le maître d'œuvre s'appelle Richard Donner et que le spectacle est porté à bout de bras par Superman, il est difficile de ne pas mordre le strapontin capitonné pour contenir sa joie.

Mais voilà, finies les gâteries ! Warner Filipacchi Home Vidéo (4, rue de la Paix, 75002 Paris) a rogné les ailes de Superman, celles-là mêmes qui lui permettait de nous transporter au pays de l'illusion, de la bonne humeur, de l'apparat et de l'émotion. Le champion de la Justice est désormais un homme-tronc presque scalpé, raboté jusqu'aux os des tempes. Une vraie tête au carré. Un véritable travail de coiffeur fou. C'est la « coupe Melba » ou bien une tarte à la crème pas drôle du tout. « Un responsable..., nous voulons un responsable ! » Il existe, et il s'appelle « Pan and Scan ». « Qu'on le jette au vide-ordure », criez-vous ! Hélas, nous avons affaire à une mauvaise herbe qui a pris racine et a tout étouffé Outre-Atlantique. Là-bas, certains ont eu peur que les bandes noires requises par les formats larges sur le petit écran ne provoquent la colère d'une poignée de myopes soucieux du bon rendement de leurs téléviseurs géants. Le « Pan and Scan » s'est donc substitué au réalisateur. Un plan-séquence se scinde en champ contre champ arbitraire. Un plan moyen devient un gros plan. Un effet d'amorce, de premier ou d'arrière-plan se volatisent dans un recadrage académique. On tronçonne et mutile la longueur originelle pour ramener l'image à sa plus simple expression, un pauvre tiers précisément. Envolés les fioritures, les détails, les doubles-actions, le travail du décorateur, du caméraman et du metteur en scène qui voit large. Sur la télé façon Oncle Sam, la compression est de rigueur. Quant au jus qui en sort, il a toutes les couleurs d'une fantaisie qui se meurt. Autant éborgner le spectateur !

Cet article aurait pu vous expliquer le mécanisme de cette moderne guillotine pour visionnaires et artistes de tout crin ; mais ce serait faire l'apologie de l'électronique au service de la Normalité et des habitudes les plus exaspérantes. On aurait préféré vous parler de *Superman*, un des films les plus beaux et les plus joyeusement auto-parodiques du monde. Mais le courage n'y est vraiment pas. L'important, c'est que vous sachiez que ce procédé honteux existe et sévit à présent en France parce que ses utilisateurs ont décidé d'amortir son coût effrayant en exportant ses ravages. Affublé de la bande sonore doublée, le tour est joué. D'ailleurs, tout sous-titrage devient impossible à moins de refaire un « master », une copie de départ. Attention ! : le Bruce Lee d'*Operation dragon* frappe hors cadre, *La horde sauvage* ne tient plus toute entière dans le champ, *La bataille des Ardennes* est devenue une escarmouche, *Les bérets verts* ont l'air de tirer dans le vide, *Le jour de la fin du monde* n'a jamais paru si fauché et le boulevard où triomphe *Superman II* ressemble désormais à une impasse ! Et puisque le catalogue Warner fait figure de Cour des Miracles ou de léproserie, vous saurez maintenant que ce « Pan and Scan » est une bactérie qu'il faut combattre tant qu'il en est encore temps. Avis aux amateurs. Les vrais.

Jusqu'au 1er juin :

12e Festival de Paris du Film Fantastique
Grand concours d'affiche

• A l'occasion du 12e Festival (novembre 82) est lancé, pour la seconde année consécutive, un grand concours de poster ouvert à nos lecteurs. • Les maquettes devront être déposées avant le 1er juin à Media-Presse Edition, 92 Champs-Elysées, Paris 8e. • L'œuvre sélectionnée deviendra le « poster officiel » du Festival, et son lauréat sera primé. Renseignements et règlements du concours L'Ecran Fantastique, 9 rue du Midi, 92200 Neuilly.

LA GUERRE DU FEU



Suite de la page 19.

L'odyssée de l'espèce

Les douze millions de dollars dépensés pour réaliser *La Guerre du Feu* n'apparaissent pas sur l'écran. Mais c'est justement de là que vient la réussite du film. Car *La Guerre du Feu* n'est pas *La Guerre des Etoiles*, et, si belles que puissent être certaines images, le but recherché n'est pas le spectaculaire, mais l'exactitude. Ou, sinon l'exactitude — qui peut savoir ce qu'était réellement la préhistoire ? —, du moins la cohérence et la vérité. Bien sûr, la démarche animale des personnages et leurs visages prognathes ne lassent pas de surprendre au début, mais, très vite, on les accepte sans réfléchir, parce qu'on sent qu'ils font partie d'un ensemble. Devant ces accumulations incertaines de peaux de bêtes qui revêtent les corps, certains regretteront peut-être le bikini de Raquel Welch dans *Un million d'années avant Jésus-Christ*, mais c'est oublier que ledit bikini constituait le seul et unique intérêt du film en question.

Sagement, Jean-Jacques Annaud et, avant lui, Gérard Brach, le scénariste, ont préféré ne pas laisser l'imagination envahir leur sujet. Les écologistes idéalistes qui s'attendaient à trouver une exaltation lyrique de la nature à la faveur d'un récit préhistorique seront d'ailleurs déçus : dès les deux premières minutes du film, la nature est posée comme l'ennemi le plus impitoyable de l'homme. Il est bien rassurant, pourtant, ce feu au milieu d'un vaste paysage nocturne ; mais, lorsque la caméra s'en approche, elle révèle deux choses que la première image ne pouvait dire : l'homme a besoin de ce feu parce qu'il crève de froid et parce qu'il risque à chaque seconde d'être attaqué par les loups. Ne rêvons donc pas sur la préhistoire — les hommes préhistoriques ne pouvaient se permettre de rêver.

C'est à tort qu'on associe ici et là *La Guerre du Feu* au premier « chapitre » de *2001 : l'odyssée de l'espace*, « L'aube de l'humanité ». Certes, le mouvement général est identique dans les deux cas (l'os-outil de *2001* se transforme en vaisseau spatial, et le héros de *La Guerre du Feu*, dans la dernière scène, lève les yeux vers la lune), mais la *cause* de ce mouvement est totalement différente : à aucun moment Annaud et Brach n'ont recours à quoi que ce soit qui rappelle cet énigmatique monolithe noir qui suggérait la présence du divin chaque fois qu'un événement se produisait. Dans *La Guerre du Feu*, l'histoire de l'humanité reste l'affaire de l'homme.

Ou même, plutôt, l'affaire des hommes, car le progrès apparaît clairement comme une aventure collective. Il n'y a plus dans le film cette mystique du chef qui met quelque peu mal à l'aise lorsqu'on relit aujourd'hui le roman de J.-H. Rosny Aîne (cet *Aîné* est déjà tout un programme...). Comme ses deux acolytes, le héros de l'histoire se hâte de grimper en haut d'un arbre lorsqu'un tigre se dresse sur le chemin ; il n'imagine pas une seconde d'affronter le fauve en un combat qui le transformerait en *héros* véritable. Et, s'il a sur les deux autres une certaine supériorité intellectuelle, elle ne s'identifie jamais à du mépris. Au contraire, il leur fait constamment partager ses découvertes : lorsqu'il apprend à rire, les deux autres apprennent aussi à rire. Les rapports entre les personnages sont beaucoup plus des rapports de complicité que des rapports de domination.

Tant et si bien que la « Guerre » du titre n'est plus vraiment présente. Alors que, là encore, c'est à travers elle que se fait chez Rosny l'initiation du héros, que c'est par elle qu'il devient un « homme », dans tous les sens du terme — l'homme véritable étant celui qui triomphe des autres —, la guerre est présentée dès le début par Annaud et Brach comme une sinistre boucherie d'où est exclue l'humanité : dans l'ordre d'apparition des personnages, les Wagabou qui viennent attaquer la tribu Ulam succèdent aux loups. Rarement au cinéma combat a été aussi impressionnant : on écrase les têtes à coups de pierre avec des gestes mécaniques, la seule expression se lisant sur les visages étant la peur. A l'inverse, les Hommes Bleus, qui sont les plus civilisés de l'histoire (quoique, ironiquement, les plus insolites par leur aspect), se hâtent d'accueillir parmi eux et d'intégrer les étrangers.

En définitive, le film semble bien moins construit à partir du roman de Rosny que d'une citation de Lévi-Strauss, rappelée par Anthony Burgess — l'auteur des « dialogues » : « Quand le feu fut découvert, les hommes et les animaux commencèrent à appartenir à deux mondes différents. Les hommes étaient autour du feu, et les animaux se tenaient à distance dans le noir, regardant le feu et effrayés ». D'ailleurs, on l'a compris, le feu en lui-même n'a pas vraiment d'importance dans le film, et lorsque le héros revient parmi les siens et les rassemble solennellement pour leur apprendre comment faire surgir une flamme de deux morceaux de bois, il échoue lamentablement. Mais peu importe, il a ramené de son expédition quelque chose de bien plus important : une femme qui peut l'aider. N'en déplaise à la mémoire de Rosny Aîné, il est permis de préférer au titre français le titre anglais du film, *Quest for Fire*, car cette recherche du feu est bien une quête mythique où, comme d'habitude, le but recherché officiellement est un leurre et la vraie solution se trouve devant soi, sinon en soi. L'épopée est ici à la fois collective et individuelle : si le héros, à la fin, revient vers sa tribu d'origine, il n'est plus un élément anonyme perdu dans un ensemble ; il a introduit de véritables relations et regarde maintenant *en face* la femme à laquelle il s'unit. En un mot, il suffisait à l'homme de *comprendre* qu'il n'était pas tout seul pour qu'il accède à l'humanité.

Frédéric Albert Lévy

Canada-France 1981 - *Prod.* : John Kemeny et Denis Heroux. *Réal.* : Jean-Jacques Annaud. *Co-prod.* : Jacques Dorfmann et Vera Belmont. *Scén.* : Gérard Brach, d'après le roman de Rosny Aîné. *Conseilleurs* : Anthony Burgess et Desmond Morris. *Phot.* : Claude Agostini. *Dir. art.* : Guy Comtois. *Mont.* : Yves Langlois. *Mus.* : Philippe Sarde. *Cam.* : Al Smith.
Préproduction Londres, tournage 1re partie (Ecosse, Kenya) : *Dir. de prod.* : Garth Thomas. *Dir. art.* : Brian Morris, Clinton Cavers (repérages). *Chef maq.* : Sarah Monzani. *Eff. sp. maq.* : Chris Tucker. *Modelage (sculpture visages)* : Penney Rose. *Animaux* : Jimmy Chipperfield.
Tournage 2e partie (Canada : Ontario) : *Dir. de prod.* : Stephane Reichel. *Chef maq.* : Michele Burke. *Maq.* : Stephan Dupuis, Joan Isaacson, Suzanne Benoit. *Eff. sp. maq.* : John Caglione. *Création des cost.* (Wagabous et Ulams) : John Hay. *Animaux* : Ralph Helfer.
Tournage équipe réduite (Canada : Alberta et Colonie Britannique) : *Dir. de prod.* : Matthew Vibert. *Int.* : Everett McGill (Naoh), Rae Dawn Chong (Ika), Ron Perlam (Amoukar), Nameer El Kadi (Gaw), Gary Schwartz (Rouka), Kurt Schiegl (Faum), Franck-Olivier Bonnet (Aghoo), Brian Gill (Modoc), Terry Fitt (Hourk), Robert Lavoie (Mikr), Steve Rananuskas (Tsor), Bidi Caspari (Gammla), Michelle Leduc (Matr), Mohamed Siad Coockey (Ota Otarok), Walter Masai (le créateur du feu), Hassan Ali Damji (le manchot), Tarlok Sing Sera, Michel Francouer, Joshua Melnick, Benoit Levesque, Jacques Demerse, Bernard Kendall, Michel Drouet, Alex Quaglia, Rod Bennett, Charles Gosslin, Georges Buza. *Dist. en France* : A.M.L.F. 96 mn. Couleurs. Dolby Stéréo 70 mm.



LE CINEMA FANTASTIQUE AUSTRALIEN

Découvert en France en 1977 avec la présentation au Festival de Paris des œuvres de Peter Weir *(Pique-Nique à Hanging Rock)* et Jim Sharman *(Summer of Secrets)*, le fantastique australien fut une véritable *révélation :* celle d'un cinéma original, audacieux, à l'inspiration variée, bénéficiant d'une totale maîtrise technique et d'une « fraîcheur » de ton nécessaire au renouvellement du cinéma fantastique.
Un regard neuf, *différent*, était projeté sur le genre qui nous intéresse. Le fantastique australien, porteur d'espoir et riche de promesses, avec les présentations successives d'œuvres telles *Long Week-End, Harlequin, Mad-Max*, etc., devait s'avérer la plus intéressante des découvertes cinématographiques de ces dernières années.
Un enchantement qui n'est d'ailleurs pas prêt de disparaître, de nombreuses productions fantastiques étant en cours actuellement.
C'est donc l'occasion, pour nous, de rendre hommage à cette « école », à travers l'analyse de l'œuvre du plus inspiré de ses cinéastes, Peter Weir.

PETER WEIR

Une étude de Brian McFarlane

« Je suis épouvanté par les menaces et les dangers de la vie »
Ivy Compton-Burnett, « A Family and a Fortune »
« Il existe, à mon avis, des signes indiquant que se produisent des choses étranges, quoique ces signes ne soient pas toujours visibles ».
Ivy Compton-Burnett, « A Conversation »

Au premier abord, l'œuvre de Peter Weir et celle de Ivy Compton-Burnett semblent présenter peu de points de comparaison, entre celui qu'on peut appeler le jeune réalisateur australien le plus vivant des années 70 et la grande romancière anglaise qui mourut à l'âge de 85 ans en 1969 après avoir produit tous les deux ans, pendant une quarantaine d'années, un roman d'un humour grinçant. Dame Ivy situe ses contes dans une maison de campagne anglaise presque invariablement la même : ils décrivent le combat horrifiant des Puissances du Mal cachées sous la surface de la vie quotidienne ; Weir cependant est allé beaucoup plus loin en plaçant aux frontières de ce que l'on suppose être le normal ces mêmes troubles d'une inquiétante activité.

Ce que partagent ces deux artistes, séparés par deux générations et travaillant dans des milieux différents, c'est une conception aigue et piquante de la différence qui existe si souvent entre l'apparence des choses et leur réalité. Ils sont tous deux conscients que cet écart est souvent maintenu au prix de suppressions et de corruptions de la vérité et par l'effacement de la personnalité, afin de préserver une mondanité docile. De plus, ils sont tous deux sensibles aux « menaces et dangers » qui semblent si souvent sur le point de renverser le respectable, la corruption admissible, en un mot, aux forces qui existent chez l'homme et chez la femme et qu'un simple changement de circonstances peut éclairer de façon dramatique.

Peut-être plus angoissante encore est l'appréhension qu'ils partagent au sujet des « choses étranges qui se produisent... » Dans un roman de Compton-Burnett une intention, ou même un acte criminel, peut se développer par des voies souterraines sans en aviser le public ou sans châtiment. Une bande de collégiennes disparaît à Hanging-Rock, et le résultat est plus mystérieux que tragique ; la vie, le temps et l'espace se referment simplement sur elles sans offrir de réponses.

Weir possède la conviction qu'il existe « des choses horribles auxquelles on ne peut échapper facilement ». Du point de vue de ces deux artistes, c'est la vérité en partie parce que ces « choses horribles » sont enracinées dans les plus sinistres possibilités de la nature humaine. Dans le cas de Weir, — et c'est là que j'abandonnerai la comparaison préliminaire — il va, à l'inverse de Ivy Compton-Burnett, au-delà des possibilités de cette nature humaine vers la contemplation de l'irrationnel et du surnaturel. Ceci peut sembler une façon un peu détournée de présenter un metteur en scène qui, maintenant, que s'est achevée la décade la plus intéressante de la production australienne, s'est révélé comme étant un auteur véritable. Peter Weir marque de son empreinte tout ce qu'il fait ; ses films sont clairement l'œuvre d'un même homme, pas seulement un artisan compétent, mais un artiste qui voit et comprend de mieux en mieux la manière dont il pourra concrétiser sa vision sous forme de films.



« Pique-Nique à Hanging Rock ».

1. Les débuts

Peter Weir est venu au cinéma par une série de courts métrages expérimentaux (y compris ceux qu'il réalisa pour le Commonwealth Film Unit), débutant en 1967 avec *Count Vim's Last Exercice*. *« Michael »*, épisode de Weir d'une trilogie sur le thème de la jeunesse, *Three to Go*, en 1969, symbolisa avant tout dans l'esprit des gens les « séries » et le grand bond en avant qu'avait réalisé la Unit. Treize ans plus tard, *« Michael »* apparaît comme une analyse simpliste de la révolte des jeunes et un refus tout aussi simpliste de ses valeurs lorsque le héros rompt tour à tour avec sa famille de petits bourgeois et ses nouveaux amis hippies.

Avant *Les voitures qui ont mangé Paris*, le premier film de Weir qui ait obtenu un grand succès commercial et sa première œuvre personnelle, le film pour lequel il est le plus connu est *Homesdale* (1971), qui a été projeté de façon intermittente ces dix dernières années. Il est surtout intéressant par la manière dont il préfigure les trois films qui suivirent *(Les voitures... :* 1974, *Pique-Nique à Hanging Rock :* 1975, et *La dernière vague :* 1977. Comme dans ces derniers, son regard sur la vie est pessimiste, inquiet, souvent ironique et perçant, avec cet esprit macabre qui donne une saveur particulière aux *Voitures*, et que l'on retrouve dans *Picnic* et *The Last Wave*. De la même façon encore, *Homesdale* met en scène des personnages dont les situations se révèlent potentiellement dangereuses et qui ont une double origine : d'une part leur propre personnalité, d'autre part un milieu dont le caractère menaçant est à la fois imprévisible et indéfinissable.

Le doux Mr Malfrey annonce Arthur Waldo, le protagoniste des *Voitures* qui mène son existence prisonnière d'un environnement oppressant, bien que la passivité de Malfrey à la fin se révèle plus complète que celle d'Arthur. Par ailleurs, il préfigure aussi Michael Fitzhubert dans *Picnic*, David Burton dans *The Last Wave* et Jill cooper dans *The Plumber*[1] : trois personnages dont la vision apparemment bienveillante de la vie est remise en question par des problèmes dépassant le contrôle rationnel. Dans *Homesdale*, comme dans tous ses derniers films, bien que celui-ci soit beaucoup moins fin dans la forme, il sait créer un lieu, un environnement énigmatique qui représentent un début de menace pour les personnages qui s'y frayent leur chemin.

Le pavillon de chasse de *Homesdale*, « une nouvelle expérience de communauté », apparaît comme une île retirée dont l'aspect extérieur est celui d'une maison de famille, dirigée par un directeur au sourire onctueux (James Dellit) et par divers serviteurs (des gardiens ?) en costume blanc. Au rythme joyeux de la chanson : « Nous sommes des enfants d'Homesdale » qui défile sur la piste sonore, la caméra cadre les visages

◀ *Deux images idylliques de « Pique-Nique à Hanging Rock », œuvre-maîtresse de Peter Weir, aux images quasi-hypnotiques.*

1. Téléfilm réalisé en 1979





impassibles des invités débarquant du bac, le timide nouvel arrivant Malfrey (Geoff Malone) dominé en gros plan par Kevin (Grahame Bond), tantôt boucher, tantôt star pop. Homesdale offre à ses invités, assez mystérieusement choisis, l'occasion de se laisser aller à leurs fantaisies intimes, grâce essentiellement à une chasse au trésor et à une revue, ceci sous l'œil sévère du directeur : il voit en effet d'un air renfrogné les relations qui s'établissent entre ses invités (« Je n'aime pas les couples, ici »), sans doute parce qu'elles menacent son autorité.

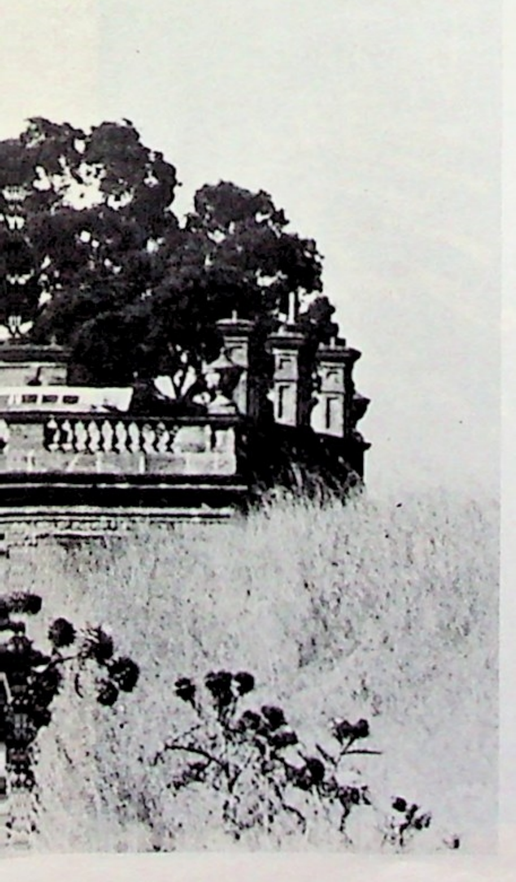
d'esprit d'équipe ? Fait bande à part ? ». Weir caricature ici, ce qui ne les rend pas moins inquiétantes, les forces oppressives qui agissent dans ses films, et la soumission de Malfrey est renforcée par un plan habile en plongée alors qu'il monte les escaliers de sa chambre.

La séquence de la revue est traitée avec moins de rigueur, dans une double intention : donner du rythme tout en parodiant. Malfrey, accusé par le directeur, « de faire aussi mal que possible » essaie de chanter « Nymphs and Shepherds », après l'attaque dirigée par les autres invités (les

◀ *Rachel Roberts et Margaret Nelson, l'orpheline persécutée de « Pique-Nique à Hanging Rock ».*

▼ *Un étrange univers d'attente et de suggestion (« Pique-Nique... »).*





La comédie noire de Weir est prise ici dans sa totale acception (Malfrey devient un meurtrier et est embauché parmi le personnel) bien que sa réalisation demeure hésitante à cause soit du ralentissement du rythme, soit d'une traduction trop manifeste de ses intentions. Il est plus à l'aise généralement dans ses parodies des traitements thérapeutiques : par exemple les changements de costume des invités lorsqu'ils jouent d'autres aspects d'eux-mêmes, la façon du directeur de mettre les invités à l'aise (« plutôt un gag visuel je suppose » ajoute-t-il lorsque l'histoire contée par l'un deux tombe à plat ; « tuer un animal ou mettre le public dans sa poche, c'est vraiment tout-à-fait pareil » répond-il à Kevin), la mise en place des invités par petites touches personnelles dans leurs lugubres chambres ; et par dessus tout le service avant que ne commence la chasse au trésor.

Le directeur les exhorte à prier « pour avoir le courage, l'énergie et la force morale »... Et pour ceux qui sont partis avant eux », avant de les envoyer « dehors dans la brousse — la grande brousse de la vie avec des cartes individuelles qui conduisent à des trésors personnels ». Après leur avoir promis que « Homesdale les aiderait à affronter la vérité » et tout en donnant à ces mots des intonations sinistres, le directeur les envoie à la chasse dans une nature toute imprégnée de menaces et de dangers.

Malfrey, pris dans un piège et suspendu au-dessus d'une rivière, est traité sévèrement par le directeur : « Je ne veux pas avoir à vous fouetter... Mais vous n'y mettez pas du vôtre. Vous vous moquiez de la chasse au trésor. Que vais-je écrire dans votre rapport ? Manque angles de prises de vue créent assez visiblement une atmosphère de chaos, puis, est réprimandé par le directeur pour ses propos subversifs. Ils se produit un véritable choc lorsque l'on nous révèle que Kevin a été décapité, mais ce passage ne tient pas la promesse que nous faisait espérer une séquence antérieure, hommage à la même scène de la douche de *Psychose*.

A l'époque où il réalisait *Homesdale*, Weir avait encore beaucoup à apprendre pour savoir créer un moment d'épouvante, mais il était très clairement intéressé par l'imminence des menaces et des dangers dans les vies humaines, qu'elles soient timides comme celle de Malfrey ou hardies comme celle de Kevin.

Découvrir *Homesdale* comme je le fis, après avoir vu les trois films de Weir distribués commercialement, c'est se sentir en présence d'un amateur doué, tellement débordant d'idées, d'humour noir, d'esprit d'observation qu'il ne sait comment les organiser. Mais son talent est déjà indiscutable. Weir n'est pas concerné ici par le réalisme direct (bien que plus tard il se soit montré capable de l'atteindre) mais par le pouvoir qu'a le cinéma de démêler les réalités à partir de données fantastiques. Il sait beaucoup de choses sur la façon d'utiliser une caméra pour créer un moment de terreur ou une farce grinçante, et il est clair que son bagage de metteur en scène expérimental se fait sentir dans les exigences formelles de ses films de longs métrages.

Homesdale était un signe des temps futurs, et ceux qui ont admiré son audace — et sa verve — en 1971, ont dû se sentir confirmés dans leur jugement par la hardiesse imaginative dont a fait preuve Weir dans les films qui suivirent.

2. Le film le plus sombre de Peter Weir : *Les voitures qui ont mangé Paris*

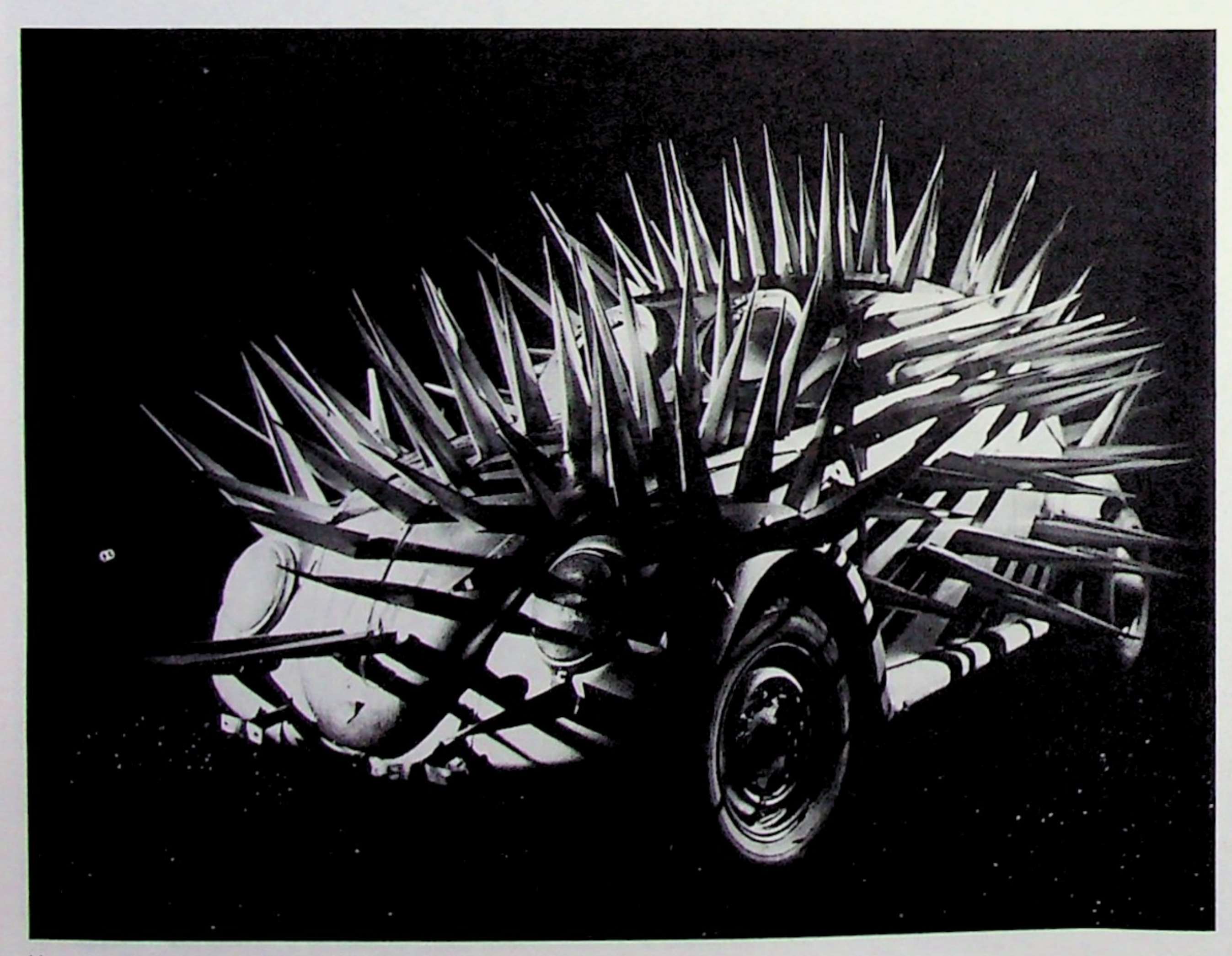
The Cars that Ate Paris, film le plus sombre de Peter Weir, est cependant bien moins ambitieux que *Picnic* ou que *The Last Wave* : il ne s'agit en fait que d'une énorme blague, pleine d'humour noir, et sans aucune prétention métaphysique, ni message comme c'était le cas dans ces deux derniers films. Mais, s'il est moins ambitieux, il est aussi beaucoup plus clair, beaucoup plus cohérent et le récit d'Arthur Waldo (le héros) sur Paris, repoussante petite ville qui semble vivre d'accidents de voitures, est beaucoup mieux mené que dans ses autres films. Néanmoins, le principal thème en est toujours, du moins en partie, la peur d'une vie pleine d'insécurité.

La jolie petite ville de Paris, vue de haut, semble se blottir confortablement au milieu des calmes collines vertes : mais, comme l'apprendra rapidement Arthur, elle est en fait corrompue à tous les niveaux et n'est qu'un formidable piège mortel pour tous ceux qui essayent d'y entrer ou d'en sortir. Cela nous fait penser au collège victorien de *Picnic,* qui apparaît soudain moins décent, qu'il ne le voudrait et qui s'écroule peu à peu après les terribles événements du picnic, ou à ce foyer dans la banlieue de Sydney qui apparaît lui aussi comme n'étant qu'un échec dans *The Last Wave.* Dans tous ces films, les données naturelles de la vie des protagonistes sont volontairement renversées et jetées dans un désordre total psychique et émotionnel. Si cela est moins subtilement réalisé pour le héros, Arthur Waldo, c'est assez convaincant pour que certaines faiblesses du scénario ne nous choquent pas. *The Cars that Ate Paris* est cependant très convaincant, car il arrive, en intégrant ses éléments de style (rapidité narrative, fine psychologie des personnages, très bonne description des lieux, ainsi que toute cette sorte de mise en garde contre un monde des apparences qui cache la violence et la terreur les plus sourdes) à nous rendre complice de l'horreur qui est au centre de la pensée de Weir.

Lorsque Waldo (Terry Camilleri) se remet de son accident de voiture qui a tué son frère et détruit leur caravane, ceci juste à la sortie de Paris, il est accueilli dans la ville par le maire lui-même, qui lui propose aimablement de venir se reposer chez lui. Dans une très jolie scène, on comprend par certaines insinuations que tout n'est pas comme les apparences pourraient le faire croire à Paris. Cela devient évident lorsque Weir nous montre une des victimes des accidents être emmenée à l'hôpital, pendant que des ouvriers étrangement vêtus s'occupent à démonter minutieusement la voiture et que l'idiot du village regarde avec cupidité tant de trophées partir avec ces personnages inquiétants. Puis la victime est débarrassée de ses vêtements et une sonde est appliquée dans son cerveau. Dehors, dans un silence pesant, la voiture, ou plutôt ce qu'il est reste, se consume lentement, alors que par les fenêtres, d'étranges figures, dont celle du maire, regardent ce spectacle.

Dans la scène suivante, Arthur décide de quitter la ville, alors que l'on se rend compte que lui aussi est surveillé. Pendant qu'il attend à l'arrêt d'autobus, on lui demande de se rendre à la mairie afin d'échanger quelques mots avec le maire, qui lui dira ceci : « ... Vous êtes pour l'instant en sécurité.. Mais, rien ne dit que vous le resterez... » et lui montrera les ombres vivantes qui hantent la salle « Bellevue » de l'hôpital, victimes sans noms et sans mémoire d'accidents de voiture.

Weir conduit très bien ces scènes et c'est avec succès qu'il nous montre l'évolution dans l'angoisse croissante de Waldo qui ne peut oublier qu'il a deux morts sur la conscience (son frère et un vieil homme accidentellement tué un an auparavant) et qui n'arrive pas à se convaincre qu'il a été ébloui par des lumières, le soir de son accident. Toute cette impression de peur est renforcée par la sensation que toute la ville est désormais effrayée de son passé meurtrier, ville qui ne semble vivre que par les voitures. Une scène nous montre, d'une manière tellement simple et discrète qu'elle en devient malsaine et inquiétante, une vieille dame troquant des



L'une des ahurissantes voitures créées pour le film...

enjoliveurs étincelants contre des vêtements cependant qu'à l'église, le pasteur parle avec passion de ses deux hobbies : le passé « évident dans de ravissantes vieilles villes comme Paris » et l'avenir : les jeunes et les voitures. Dans la scène où l'on voit le Maire poursuivre Arthur dans la campagne par un après-midi ensoleillé, on redécouvre l'une des grandes idées qui semble hanter Weir au plus profond de sa propre vérité : la claustrophobie et l'éternelle présence de frayeurs dont on ne peut s'échapper. Ainsi, la petite et calme ville de Paris, en ce beau dimanche, pourrait être le parfait havre de paix, si elle n'était en fait le cœur même de la peur. Quand le Maire arrive enfin à rattraper Arthur Waldo, il lui explique avec une douceur presqu'alarmante, qu'il y a quelque chose qui lui manque dans sa vie familiale : un fils. Et, ainsi, veut-il puissant... Quant à la réelle position du pasteur et à ses idées, personne ne sait vraiment ce qu'il en est, jusqu'à ce qu'on le ramène, mort.

Dans la scène finale, le bal masqué de la Mairie et l'attaque des voitures, énormes monstres à pointes, la comédie et l'horreur se mêlent étroitement. L'on comprend alors que l'humour est là pour renforcer l'angoisse d'une horreur grandissante. On voit un pauvre Arthur, costumé malgré lui et envoyé de force au bal par le Maire qui lui dit « Personne ne quitte Paris, personne.

Maintenant que tu as mis ce costume, tu vas au bal. » Puis, rapidement, le film nous montre l'extérieur de la Mairie, toute de fer et d'acier, où les pauvres malheureux de l'hôpital s'amusent dans le silence le plus total, étroitement surveillés par le génial docteur à la bonne humeur marqués, ce qui les rend d'ailleurs efficaces dans la description d'une ville angoissante, cupide et presqu'écœurante. Des questions sans réponse comme celle de savoir pourquoi Arthur Waldo n'est pas réduit à l'état d'ombre vivante telle celles qui hantent l'hôpital ou comme le fait que la police semble ne pas exister (aucune enquête n'est faite à la suite des accidents de voitures) font que cela choque lors de la vision du film. Si on ne le voit qu'une fois, cette impression est effacée par la beauté des décors et la fantaisie un peu baroque de l'évocation de Paris, mais à la seconde vision, les erreurs de scénario apparaissent très vite. Néanmoins, *The Cars that Ate Paris* est un premier film plus que prometteur. Weir y révèle une parfaite maîtrise de sa caméra, une rigueur et une cohérence qui ne furent pas le lot habituel des films australiens de cette décennie.



... sur laquelle s'empalent les victimes.

faire d'Arthur son fils légitime. (Il a déjà une femme nommée Beth et deux filles adoptives, rescapées d'un accident de voiture). Mais dès le début de cette brusque et surprenante adoption, le Maire explique au pauvre Arthur « ... qu'il y a certaines choses qui ne se font pas, comme par exemple de parler aux intrus, tels Ted Murlay ». (Ted Murlay est le pasteur à qui Arthur s'est confié et que l'on va retrouver mort).
Le film se déroule rapidement, dans une série de séquences limpides qui dénotent une perspicacité certaine pour un rythme narratif très intelligent et une variété de tons que Weir n'a pas surpassé dans ses derniers films. Ce qui est très marquant ici, c'est la manière avec laquelle Weir marie l'horreur progressive avec l'humour le plus noir. Ce sont de petites touches, ça et là, qui font tout l'esprit du film. Par exemple, lors d'un enterrement, le Pasteur déclare : « Ciel (Zut) Seigneur, vous travaillez parfois sur des voies (routes) qui nous sont impénétrables... », ou bien dans toute la scène du « Chorus de minuit » où l'on assiste à une dure conversation entre ces ombres vivantes qui traînent à l'hôpital. L'humour s'infiltre tout au long du récit et apparaît dans toutes les scènes cruciales : par exemple, alors que se déroule l'office religieux du matin, on voit à l'extérieur de l'église de nombreuses voitures abîmées entourer le monument central de la ville : une épave géante. On assiste alors à une très intelligente concurrence entre deux sortes d'églises, à de nouveaux rapports entre les voitures et l'Immortel, l'Invincible et Unique Dieu tout consternante. Puis, retour à la Mairie et au bal, où le Maire, affublé d'une ridicule petite barbe comme en avaient les fondateurs de Paris, se lance dans un discours sans fin et délirant sur l'avenir de la ville, finissant en poussant le « cri de guerre » de l'Ecole de Conduite de Paris. Mais, bientôt, les flons-flons du bal vont vite être recouverts par le bruit grandissant des moteurs de voitures qui, bardées de pointes, surgissent au bas droit de l'écran (dans un superbe cadrage) et remplissent l'écran. L'orgie destructive qui suit est menée de main de maître. L'horreur et la violence règnent. Le maire essaie désespérément d'attaquer une voiture, armé d'une simple perche, alors qu'une autre personne est empalée sur les pointes des voitures. Quant à Arthur, enrôlé de force dans ce massacre, il retrouve sa confiance oubliée — en réussissant à stopper une voiture et à tuer son conducteur. Puis, alors que l'on cerne la ville de pièges pour empêcher les fuyards, il arrive à s'enfuir.

Le visage dans l'ombre, Waldo sourit enfin alors qu'il va... Où ? Peut-être affronter la vie, maintenant qu'il a assouvi un de ses instincts les plus bas et les plus meurtriers.

Comme la plupart des réalisateurs australiens, Weir ne s'est pas encore révélé comme un excellent directeur d'acteurs. Cela est dû, d'une part à un défaut généralisé chez ces réalisateurs, mais d'autre part, à un scénario dont l'écriture même empêche un jeu d'acteurs réellement convaincant. En effet, les personnages sont très

3. Un enchantement visuel : PIQUE-NIQUE A HANGING ROCK

Le film le plus connu du grand public de Weir est certainement *Pique-Nique à Hanging Rock*. Lorsqu'on le revoit aujourd'hui, il apparaît toujours aussi visuellement enchanteur, mais ses idées et son impact dramatiques semblent avoir diminué. Avant le générique, un exposé des faits nous est proposé, se terminant laconiquement par cette phrase : « Pendant l'après-midi, plusieurs membres du groupe disparurent sans laisser de traces ». Cet avant-propos fait que l'on a l'impression que toute l'action n'intéresse pas Weir lui-même, préférant aller de suite à ses idées métaphysiques, gâchant peut-être une chance de nous narrer une histoire passionnante au profit de thèses plus ou moins hasardeuses sur la sexualité naissante des adolescents et d'une approche trop ésotérique de thèmes métaphysiques sur le temps et les rêves.

Si tout cela paraît plutôt bizarre et peu convaincant, il faut pourtant noter que les films de Weir sont riches d'idées, et souvent d'idées très pertinentes. Le seul problème est de savoir s'il a réellement réussi à les intégrer d'une manière crédible dans la trame de son film, dans les réactions de ses personnages et dans leurs comportements face à différentes situations, ou si elles apparaissent comme arbitrairement plaquées à l'action.

Il arrive certainement mieux à une telle corrélation dans son téléfilm *The Plumber* que dans *Picnic* ou que dans *The Last Wave* où trop de sous-entendus et de références nous sont difficilement compréhensibles.

Picnic est de tous ses films, celui qui tend à dire le plus de choses. On entend un chant d'oiseau par-dessus le pâle foisonnement d'arbres et de buissons d'où emmerge le bloc monolithique de Hanging Rock, lointain, tout d'abord, puis plus proche, toujours menaçant, tout comme ces rochers aux pouvoirs un peu effrayants et mystérieux que nous montrait John Ford dans *The Searchers*. Soudain, on entend la voix d'une des jeunes écolières chantonnant : « Ce qu'on voit, ce qu'on croit ne sont que rêves, que le joli rêve d'un rêve... » et tandis que l'ensorcelante flute de Pan de Georges Zamphir reprend le thème de la chansonnette, la face rugueuse de l'énorme rocher se métamorphose en un charmant visage de jeune fille reposant sur un oreiller. Tout à coup, les jeunes filles se lavent, s'habillent de blanc et lisent leurs cartes de la Saint-Valentin avec un regard qui transforme ces vers banals en véritables romans d'amour.

Une des écolières, la grosse Edith (Christine Schuller) les compte soigneusement, comme s'il ne s'agissait que de simples titres de propriétés. Pour elle, ces cartes n'ont aucun charme... et elle résistera, plus tard, à l'appel du rocher et retournera, criant et pleurant, vers les autres participantes du pique-nique.

Ces deux thèmes : le rocher, lourd de souvenirs intemporels, et la sexualité naissante des adolescentes, sont présents dès le début du film et restent présents tout au long de l'action. En effet, quoiqu'il soit arrivé aux jeunes filles et au professeur disparus dans le rocher, le film insiste sur une obscure correspondance sexuelle. D'un côté, les jeunes écolières disparues sont vues se laissant aller à l'ombre sensuelle des arbres comme après le baiser d'un amant, de l'autre, le jeune aristocrate anglais Michael Fitzhubert (Dominic Guard) et le groom australien Albert (John Jarret) les observent et répondent — l'un avec sa sensibilité naissante, l'autre avec son réalisme presque cruel — à l'appel sexuel de l'image. Quand l'inspecteur Bumpher (Wyn Roberts) questionne Michael afin de savoir pourquoi il suivait les filles en cachette, il lui demande : « Quand les filles ont sauté par-dessus la crête, à quoi pensiez-vous exactement ! ». On comprend aisément à quoi il pensait...

Plus tard, Edith, la rescapée, racontera pudiquement qu'alors qu'elle redescendait du rocher en courant, elle avait vu Miss Mac Graw, la professeur disparue (Vivian Gray) courant complètement nue à travers le bois. Or, durant toutes les précédentes séquences, Miss Mac Graw nous était montrée sévèrement vêtue d'une lourde robe sombre et d'un chapeau très pudique alors que toutes les autres jeunes filles éclataient de fraîcheur dans leurs robes blanches. Comme si l'épisode du rocher l'avait brusquement débarrassée de ses inhibitions et de sa morale tyrannique.

Lorsqu'une des écolières, Irma (Karen Robson) est découverte par Michael, Miss Appleyard, la directrice de l'établissement, demande anxieusement au docteur si elle n'a pas été « molestée » mais le médecin ne pourra que lui répondre que la jeune Irma est « presque intacte » et répètera plusieurs fois sa réponse à voix basse.

Cependant, la gouvernante des Fitshubert, où Irma passe sa convalescence, confiera à son amant, le garde-chasse, que la jeune fille fut découverte ne portant plus de corset, information surprenante qu'elle gardera pour elle et lui.

Le point culminant de cette constante relation entre la sexualité et sa découverte et l'expérience du rocher est la scène où la jeune rescapée, Irma, fait une visite d'adieu à ses camarades dans le gymnase du collège. Une très belle image nous la montre, toute de pourpre vêtue, s'avancer lentement au milieu des groupes de jeunes filles s'exerçant. Quoiqu'il soit arrivé dans les rochers — elle s'est refusé à tout commentaire — cela a transformé cette jeune écolière timide en une femme totale et consciente de sa pleine condition. Ses jeunes amies ressentent ce changement et se pressent contre elle presque hystériquement en la bombardant de questions. Miss Lumley (Kristy Child) le professeur de gymnastique, regarde furtivement, elle aussi irrémédiablement attirée par le secret d'Irma, mais cette dernière, apeurée de tant de questions plus qu'indiscrètes, continue à ne rien dire.

Mais une fois ce rapport dûment établi et explicité, une question demeure : l'intention de Weir est-elle simplement de s'appuyer sur le roman de Joan Lindsay pour étudier les différents aspects de la sexualité chez les adolescents ? Est-ce réellement tout ce qu'il a voulu dire ? Car il faut bien avouer que la sexualité est beaucoup plus présente dans le film que dans le roman. Bien entendu, selon cette interprétation du film, tout s'éclaire : le rocher peut alors être considéré comme le symbole du réel « Savoir » de la « Connaissance » en opposition aux fausses et superficielles « sciences » que transmet le collège. Le rocher, vu alors comme un Tout en lui-même, un Tout organique et primitif, est une superbe tentation pour ces jeunes filles suffoquant dans les corsets de la morale. Terrifiant, maléfique, il incite les jeunes écolières à retrouver un comportement instinctif dont toute morale est exclue, et exige en contrepartie un terrible tribut, puisqu'il s'agit de vies humaines.

La caméra de Russel Boyd ne cesse de capter le côté effrayant et l'impénétrabilité du rocher, opposant ses faces rugueuses à la douce fraîcheur des arbres et à l'agréable danse des robes des jeunes filles (on assiste d'ailleurs à la même opposition volontaire dans la description de l'oppressive façade victorienne et l'intérieur du collège où tout est un peu pompeux et grotesque, comme en témoigne la présence de deux palmiers dont l'exotisme est franchement déplacé).

Les plans en plongée des jeunes filles se glissant à travers des boyaux escarpés renforcent l'impression de peur sans nom et d'angoisse qu'exhalent les rochers. Notons ici l'excellente bande sonore.

On a beaucoup reproché à Weir ses plans trop longs sur la beauté de la jeune Miranda (Anne Lambert), son visage délicatement tourné vers les caresses du soleil, ou bien d'Irma aux gestes plein de grâce, mais on doit se rendre à l'évidence que ces plans sont d'un réel érotisme. Des passages tels que celui où les jeunes filles enlèvent leurs bottines et leurs guètres pour mieux escalader le rocher sont plein de touches d'érotisme puissant. Et lorsque Miss Appleyard leur dit : « Vous pourrez enlever vos gants une fois Woodend passé », elle prédit involontairement la totale libération des jeunes filles sur le rocher. Ses mises en garde ne serviront à rien, comme d'ailleurs la plainte répétée d'Edith qui ne cesse de dire que « c'est dangereux là-bas ».

Le film va plus loin encore si on le comprend aussi comme une vision poétique et très ésotérique d'une sexualité oppressée et naissante. Les effarouchements amusés des collégiennes, l'adoration que porte Sarah, l'orpheline (Margaret Nelson) à celle qu'elle appelle son « Ange de Botticelli » qui est Miranda, la jeune professeur de français qui se poudre considérant que c'est là un des principaux canons de la moralité, l'obsession de Michael pour les filles qu'il a vues sur le rocher, tout cela montre intelligemment l'éveil de l'instinct sexuel et de l'érotisme chez les jeunes filles, et leurs réactions dans cette éducation si oppressante. En fait, c'est seulement dans le monde des serviteurs que l'on parle vraiment du sexe : Albert, le groom, parle des jambes des filles avec un réalisme qui choque l'aristocrate Michael ; Minnie, la femme de ménage de l'école est vue au lit avec son amant, Tom le jardinier (Anthony Llewelly-Jones).

Mais si la sexualité semble être l'interprétation la plus cohérente du film et donne au rocher un rôle très énigmatique et très puissant, beaucoup d'éléments continuent à nous échapper. Quel est, par exemple, l'intérêt de savoir que Sarah est orpheline et que, parce que son tuteur n'a pas payé la somme voulue, la directrice souhaite la voir quitter l'établissement ? Bien sûr, cela fait partie de la vie du collège donc du film, mais il est assez surprenant que Weir s'attarde à de tels petits problèmes, alors qu'il nous montre l'écroulement total du collège, suite au drame du rocher. De même, le fait que l'on sous-entende que Sarah serait la sœur d'Albert (le groom) (tous deux parlent d'un jumeau dont on les aurait séparé à leur sortie de l'orphelinat) sans pourtant que l'on ait quelqu'indice véritable, semble vraiment gratuit et superflu ; il en va de même pour la mort de Sarah.

De plus, quelle importance doit-on donner à l'aspect « social » du film ? On y voit une constante hiérarchie : dans l'attitude très victorienne du collège face au commun de la ville le


Rachel Roberts, la glaciale et oppressante directrice.

jouxtant (les gosses de la ville se moquent des jeunes filles lorsque celles-ci passent en charrette pour aller au pique-nique), dans l'opposition qu'il y a entre Tom qui se refuse à toute compassion et Minnie qui ne peut s'empêcher d'avoir pitié des jeunes filles, dans le pique-nique que font les Fitshubert, pique-nique glacial et figé dans ses corsets aristocratiques, face au côté gai et bruyant du pique-nique des jeunes écolières. Mais l'opposition la plus frappante se trouve chez Michael et Albert et dans leurs vues différentes du sexe.

Mais on ne peut parler de cet aspect social sans évoquer l'attitude de la directrice. Rachel Roberts campe un personnage plein de force et de finesse, de prétention glaciale, qui la rend encore plus oppressante. Or, ses origines sociales sont certainement bien plus inférieures à toutes celles des écolières, et c'est ce qui la force à dominer celles-ci avec une volonté de fer toujours à l'affût du moindre danger. La caméra montre souvent cette domination pesante, comme, par exemple, lorsque fermement posée en haut des escaliers monumentaux, elle met en garde les jeunes filles contre les dangers du rocher, ou bien encore lorsqu'elle s'emporte contre la pauvre Sarah simplement parce que celle-ci n'a pas appris un poème qu'elle a, en fait, écrit elle-même.

Malheureusement, si son évocation est très crédible tout au long du film, il n'en va certes pas de même pour l'annonce de sa mort. Survenant ainsi, sans raison, la nouvelle de son décès perd tout l'impact qu'elle devrait avoir.

Il reste toujours, cependant, le problème des données métaphysiques du film, données que l'on sent d'ailleurs beaucoup plus évoquées par d'habiles allusions que réellement traitées à fond. « Ce qu'on voit, ce qu'on croit ne sont que rêves, que le joli rêve d'un rêve ». Voilà la première phrase, le premier thème de la bande musicale du film. On pourrait alors avoir quelqu'espoir d'explication, mais on est bien vite déçu par le reste du film, car même si l'on accepte que l'épisode du rocher ne soit qu'un rêve au sein de l'énorme rêve qu'est la vie en elle-même, cela reste bien léger et bien vague pour y voir une réelle interprétation métaphysique. De même, lorsque Miranda dit très sérieusemennt que « tout ce qui arrive doit arriver, car c'est ainsi... », nous restons un peu froid à de tels propos, un peu trop simplistes.

L'intérêt narratif du film, hormis sa volonté d'amener la peur au sein de la sénérité de l'été, est assez restreint. Même lorsqu'apparaît le sergent Bumpher et que le film devient une histoire policière, nous ne sommes absolument pas portés à suivre l'enquête qui d'ailleurs paraît plutôt déplacée au milieu d'un propos qui se veut métaphysique. Toute la minutie portée sur les détails, toute cette extrême lenteur de l'enquête s'expliquent mal, très mal, même si l'on essaye d'établir un parallèle entre *Picnic* et l'*Aventura* d'Antonioni.

Car, si le scénario de *Picnic* s'aide d'une bonne enquête, on ne retrouve rien des relations psychologiques des personnages d'Antonioni. Le film crée une atmosphère très pesante et même parfois dérangeante, mais alourdit d'une façon certaine ce qui pourrait être une histoire passionnante.

David Ansen de Newsweek, l'a très bien explicité, lorsqu'après avoir vanté la qualité des images pleines de charme, il déclare : « Il manque quelque chose de fondamental, comme un manque de puissance dans l'emploi des mots et des images pour rendre toute la force des profondeurs de l'âme humaine ».

Néanmoins, le film de Weir montre certainement la volonté de sortir du réalisme du cinéma australien des années 70, et c'est avec succès qu'il traduit les oppositions primordiales qu'il y a entre la nature et la civilisation, le réel et l'irréel, l'instinct et la volonté. Il n'a pas peur d'exposer ses idées, même s'il le fait en désordre et sans réelle rigueur.

En fait, le grand intérêt que suscita *Picnic* à sa sortie est surtout dû au fait que l'on y vit une nouvelle voie, un nouvel espoir pour le cinéma australien. Les idées de Weir passèrent après. Malgré tout cela, *Picnic* demeure le travail d'un homme, avec sa vision personnelle de la vie, vision dans laquelle l'ordre naturel est constamment menacé par d'obscures forces du mal et où les apparences pourraient bien n'être que le reflet de nos peurs les plus profondes.

4. Un bon sujet fantastique : LA DERNIERE VAGUE

Le premier tiers de *The Last Wave* est de la même veine que le reste de l'œuvre de Weir. Tout au long de la première partie du film, se construit un réseau d'indices, d'allusions énigmatiques, qui appellent à un certain effort de décryptage. Le générique défile sur l'image d'une caverne voûtée qui s'ouvre par un large orifice ; un Aborigène, dont la main noire émerge d'une manche de vêtement à l'occidentale, achève de peindre un curieux signe sur la voûte : trois cercles concentriques avec quatre points en leur centre, motif que l'on reverra à plusieurs reprises tout au long du film.

Weir coupe alors sur une petite ville aride d'Australie centrale ; sous un ciel sans nuages, un groupe d'Aborigènes est assis, entouré d'un misérable amoncellement de bric-à-brac ; quelques enfants jouent au cricket malgré la chaleur ; un gamin boit avidemment à l'extrémité d'un tuyau. Soudain, sans aucun signe avant-coureur, le ciel vide se met à déverser des torrents de pluie, bientôt changée en grêle. Les gamins excités se réfugient dans le bâtiment de l'école ; d'énormes grêlons fracassent les vitres et blessent les enfants, tandis que l'instituteur commente prosaïquement : « C'est la Nature au travail que nous voyons là ».

La caméra s'approche ensuite d'un Aborigène en train de boire à une fontaine de Sydney (à ce stade du film, la succession déconcertante des plans paraît tout à fait arbitraire). Alors que David Burton (Richard Chamberlain), un avocat d'affaires, s'apprête à quitter le parking attenant à son bureau, le gardien lui donne une sorte de poivre jaune pour sa femme tout en faisant remarquer sa couleur étrange.

Dans les rues, c'est une pagaille de voitures, de parapluies, de gens qui crient, chaos qui témoigne de l'impuissance de l'homme face aux caprices de la nature. La radio de bord de David annonce que cette pluie torrentielle provient « d'une zone de basse-pression inhabituellement étendue qui remonte des glaces du Pôle Sud », et le public perçoit cela comme une tentative d'explication scientifique et de démystification d'un événement inhabituel. Plus le film avance et plus le dilemne qui se pose à David se révèle être l'incapacité d'un esprit rationnel à trouver une réponse satisfaisante à des phénomènes irrationnels. Weir définit ainsi d'emblée le thème principal de son film, à savoir l'impuissance de l'homme dans les domaines où la raison ne peut lui être d'aucune utilité. Ou, comme l'écrit le journaliste Richard Schickel à propos de *Pique-nique à Hanging Rock* : « Ce que veut démontrer Weir, c'est que la croyance à un ordre établi des choses est un sentiment très fragile. Si les gens refusent d'admettre l'inexplicable, ils s'effondreront lorsqu'ils se trouveront confrontés aux manifestations inévitables du hasard ».

Lorsque David revient dans sa maison de banlieue, auprès de sa charmante femme Annie (Olivia Hammet) et de ses deux enfants, la maison, apparemment sûre et tranquille, apparaît

comme un refuge (pour lui et pour le public) contre les fantaisies imprévisibles de la nature. La famille se met à table. Tout semble calme, puis on entend un bruit d'eau qui coule dans la maison. Il ne s'agit en fait que d'une petite manifestation d'humour noir de la part de Weir (rappelant le ton des *Voitures qui ont mangé Paris)*, puisque le ruisseau d'eau qui dévale l'escalier provient seulement du débordement de la baignoire, les deux enfants niant naturellement toute responsabilité dans l'incident. Cependant, David est bizarrement attiré par l'eau, et voit en rêve une silhouette noire debout sous la pluie, de l'autre côté de la fenêtre.

On passe ensuite à une scène de pique-nique chez le beau-père (Frederick Parslow) de David, un prêtre. La caméra cadre l'église, sereinement découpée contre la mer et le ciel bleu, puis panoramique à travers une large pelouse jusqu'aux pique-niqueurs ; tout le monde semble détendu, sauf David qui téléphone, soucieux. Lorsqu'il parle à son beau-père des mauvais rêves qui perturbent son sommeil, celui-ci lui rappelle qu'étant enfant il rêvait d'êtres « qui s'emparent de notre corps pendant que nous dormons ». Pendant ce temps, Annie et sa fille s'amusent sur la pelouse dans le brouillard d'eau du tourniquet d'arrosage. Sur fond de ciel bleu, la brume d'eau se transforme en sombres nuages d'orage, éclairs et pluie battante, annonçant l'épisode final de cette première partie du film. La caméra s'attarde brièvement sur un panneau « Danger », puis s'attache à un jeune Aborigène, Billy (Athol Compton) en train de dérober des pierres sacrées dans les terrains ancestraux qui s'étendent sous les égoûts de la ville. Cette juxtaposition des « bienfaits » de la civilisation et des terrains sacrés témoigne d'une ironie discrète mais juste. On retrouve Billy dans un pub, ivre, se rendant soudain compte que ses poursuivants viennent le chercher. Il est ensuite rapidement acculé dans une rue sombre, où un vieil Aborigène, depuis une voiture, pointe sur lui l'os de la mort.

Il est intéressant de décrire ces scènes quelque peu en détail, car elles sont composées de façon très précise, avec un sens aigu du détail et un souci rigoureux de pertinence. La succession abrupte des plans parvient néanmoins à créer un rythme narratif très soutenu et à tisser un réseau d'indices imbriqués les uns dans les autres. Si le début du film est si prenant, c'est en partie parce que Weir sait exactement ce qu'il faut retenir de chaque épisode et contrôle parfaitement le rythme de ses scènes. Tout au long de cette première partie, le scénario (co-écrit par Weir, Tony Morphett et Petru Popescu) fourmille d'idées qui sont un stimulant pour l'esprit, et parvient à concilier des événements individuels, précis, avec l'impression d'un bouleversement à plus vaste échelle. La photographie de Russell Boyd traduit d'ailleurs excellemment les menaces et insinuations présentes dans le scénario.



Peter Weir, lors du tournage de « La dernière vague ».

Après ce splendide début, le reste du film est loin d'être aussi prenant, et l'explication en réside peut-être dans cette indication du générique : scénario « d'après une idée de Peter Weir ». Il est probable que l'idée introduite par Weir est la certitude croissante de David d'avoir des affinités particulières avec les Aborigènes qui ont tué Billy et dont il assume la défense. Au fur et à mesure que David découvre la conception des Aborigènes au sujet des cycles du temps, il commence à imaginer qu'il descend d'une ancienne race ayant habité l'Australie aux temps préhistoriques, selon la tradition aborigène. Et lorsque son beau-père lui révèle qu'étant enfant il avait prédit la mort de sa mère, l'impression d'éloignement croissant qu'il ressent par rapport à sa vie ordinaire de bourgeois tranquille se renforce encore.

Dans le dernier épisode du film, Chris (Guipilil) emmène David jusqu'aux terrains ancestraux sacrés. David reconnaît son propre visage dans une effigie de pierre sculptée, et déchiffre le sens de la peinture murale de la caverne : l'actuel cycle du temps est sur le point de s'achever, par le biais d'une gigantesque vague.

Résumée ainsi, l'idée a l'air un peu ridicule, mais elle possède en fait la cohésion interne qui est le propre d'un bon sujet fantastique. Il est certain que si Weir s'était davantage attaché à en développer tous les détails, l'ensemble de son film aurait été du même niveau que la séquence d'ouverture. La manière dont cet homme « rationnel » voit ses certitudes se dissoudre et les lignes de conduite de sa vie lui échapper (ce qui n'est pas sans rappeler le *Ne vous retournez pas* de Nicolas Roeg) constitue l'aspect le plus dérangeant et le plus touchant du film. Richard Chamberlain campe de façon convaincante ce personnage dont l'affabilité toute britannique est peu à peu altérée par ses craintes grandissantes et par sa fascination pour les forces irrationnelles qui pèsent sur le destin des hommes, y compris celui des hommes dits « civilisés ».

Le déroulement de l'histoire ne suit pourtant pas toujours cette ligne bien nettement définie, et le film perd quelque peu de son élan initial. Le procès des Aborigènes et les interrogatoires contradictoires qui l'introduisent font pâle figure. Weir aurait pu utiliser la scène du procès pour mettre davantage en relief la tentative de juger, d'après un système défini de lois, un comportement qui découle d'un code de conduite entièrement différent. Il y a de bons passages, bien sûr : David interrogeant les jeunes Aborigènes au sujet de la mort de Billy, avec la caméra qui passe en revue ces visages sur lesquels se lit clairement une vérité qu'ils ne peuvent ni ne veulent dire ; l'absence totale de signification pour Chris de la formule « avec l'aide de Dieu » prononcée lors de la prestation de serment ; et son refus de coopérer avec David au moment crucial, car cela l'obligerait à révéler les coutumes de sa tribu.

Mais la justesse de ton de telles scènes est contrebalancée par le vague libéralisme dont fait preuve le film envers les Aborigènes. Le collègue (Peter Carroll) de l'aide judiciaire qui entraîne David dans l'affaire (même si on ne voit pas très bien pourquoi, il considère David comme l'homme de la situation) parle de dissiper « quelques notions romanesques » au sujet des Aborigènes, et proclame qu'il n'y a pas d'Aborigènes des tribus en ville : « Nous avons tué leurs chants, leurs danses et leurs coutumes ». Plus tard, lorsqu'il décide de se retirer de l'affaire parce qu'il ne croît pas à toutes ces histoires d'Aborigènes, il accuse David de « paternalisme bourgeois » à l'égard des Noirs. Weir n'insiste pas assez sur ce qu'il veut probablement démontrer ici, à savoir que l'humanitarisme bien pensant aussi bien que le rationalisme posé sont tout aussi incapables d'appréhender la vérité profonde des êtres qu'ils prétendent aider.

Si ce point avait été mieux précisé, la scène suivante n'en aurait été que plus ironique, dans laquelle l'anthropologue (Vivian Gray, excellente) explique à David le lien entre la pierre sacrée et la Zone des Rêves, « plus réelle que la réalité elle-même ». Cette explication donnée par la scientifique témoigne d'un pouvoir de compréhension qui fait défaut au collègue de l'aide judiciaire. Elle sait que certains êtres (les Mulkruls, « peuple d'esprits nés du soleil levant ») sont davantage que d'autres en contact avec la Zone des Rêves, et elle conclut par ces mots : « Honnêtement, je ne crois pas que nous (c'est-à-dire les Blancs) possédions un quelconque pouvoir spirituel ».



Une tempête aussi violente qu'insolite frappe une petite école (début de « La dernière vague »).



Richard Chamberlain dans « La dernière vague ».

C'est reconnaître là que les Aborigènes sont capables d'un niveau supérieur de perception. L'ironie cachée de la formule vient de ce qu'elle ignore que David se sent lui-même de plus en plus proche de cette Zone des Rêves. Cette scène, située entre la dispute de David avec son collègue et la terreur croissante de sa femme qui a aperçu un homme noir dans le jardin, est d'une importance centrale quant au thème du film, malgré son apparence innocente. Et il aurait fallu accentuer davantage le contraste entre la façon calme mais non dénuée d'émotion dont le Docteur Whitburn appréhende le problème, et l'incompréhension flagrante dont font preuve le collègue et la femme de David.

La partie centrale du film s'essouffle incontestablement, et souffre à la fois d'une insistance superflue et d'un irritant manque de clarté. Superflue, la remarque d'Annie attendant Chris pour le dîner : « Je suis une Australienne de la quatrième génération, et je n'ai encore jamais rencontré d'Aborigène », soulignant ainsi l'abîme culturel que doit franchir David. Cliché, la phrase censée traduire sa peur et son éloignement grandissant de son mari : « Je ne peux plus te parler ; je ne te reconnais plus ». Cliché encore, David se plaignant à son beau-père, le prêtre, d'avoir « perdu le sens du monde » et attaquant sa foi parce qu'elle « explique les mystères de l'au-delà ».

Une des forces de Weir est d'accepter le mystère, sans chercher à l'expliquer ou à le dépouiller de son étrangeté fondamentale ; mais il se montre moins heureux lorsqu'il essaie de le clarifier. Les efforts de David pour comprendre les croyances et les coutumes tribales, le lien entre ses ascendances et sa compréhension des secrets aborigènes, sa poursuite de Charlie, le vieil Aborigène qui a pour emblème totémique une chouette, jusqu'à un sordide hôtel meublé, et les incantations qui amènent David à accepter son rôle de « Mulkrul » : tout ceci, loin de rendre l'histoire plus mystérieuse, ne fait que l'embrouiller.

Peut-être faut-il impliquer ici le scénario. En dépit du jeu mesuré et intelligent de Chamberlain, on n'en sait vraiment pas assez sur David pour se sentir réellement concerné par ses problèmes, et ce manque d'émotion nuit au film. Bien plus encore, le défaut majeur du film à ce stade est de s'égarer dans trop de directions, tout comme la dernière partie de *Pique-nique à Hanging Rock*. Weir n'insiste pas assez sur l'écroulement des certitudes rationnelles de David et son acceptation progressive d'autres modes de pensée et d'expérience. Il ne dramatise pas suffisamment le combat que se livrent en lui la raison et les instincts profonds dont il commence à prendre conscience.

Il est certain que Weir a trop tendance à jouer sur le registre du mystique et de l'énigmatique, et à abuser d'affirmations téméraires sur les croyances et coutumes. Son univers d'auteur est reconnaissable aussi bien par ses défauts que par ses points forts.

Au contraire de *Pique-nique à Hanging Rock*, le dernier mouvement de *The Last Wave* opère un redressement. Après le procès (dont l'issue n'est pas trop claire), David part à la recherche de Charlie qui a déserté sa chambre, et l'image de l'eau envahissant l'écran revient plus fréquemment, accompagnée sur la bande-son par de menaçants effets de bruits sous-marins. La propre maison de David est détruite par la tempête, sous le regard d'une chouette (Charlie). Chris apparaît soudainement, portant la pierre sacrée, sur laquelle sont peints les mêmes signes que sur la voûte de la caverne au début du film ; il entraîne David à travers les égoûts vers les terrains ancestraux, cavernes souterraines nimbées d'une beauté féerique. Rempli d'une excitation croissante, David examine les peintures murales, que son don de clairvoyance lui permet maintenant de déchiffrer : un nouveau cycle du temps est sur le point de s'achever, dont la fin sera marquée par un raz de marée.

La scène baigne dans une atmosphère de peur et de tension, on a réellement le sentiment que « d'étranges phénomènes » sont imminents ; les taches noires sur la peinture murale rappellent la

« pluie noire » qui s'est abattue auparavant sur la ville, mettant à rude épreuve les essuie-glaces des voitures. Chris a disparu, mais Charlie surgit et s'en prend à David, effrayé par ce que ce dernier est en train de découvrir. Le film ne l'indique pas clairement, mais il semble que Charlie soit tué au cours de la lutte ; David, qui a perdu sa torche, se fraye en tâtonnant un chemin vers la surface.
La fin du film, énigmatique, montre David sur une plage, face à une gigantesque vague qui roule vers le rivage. Il s'est frayé un chemin depuis les profondeurs souterraines (de l'esprit aussi bien que de la terre) pour être témoin de la destruction apocalyptique que ses affinités Mulkrul lui ont permis de prédire. C'est une fin frappante, même



« La dernière vague : Gulpilil...



... et Richard Chamberlain.

si elle laisse insatisfait ; on a le sentiment qu'il ne s'agit pas là d'un dénouement, mais de l'annonce d'une horreur encore à venir.
The Last Wave est bien plus « cinématographique » que *Pique-nique à Hanging Rock*. Après la narration fluide et rigoureuse des *Voitures qui ont mangé Paris*, après la construction à la fois plus audacieuse et plus relâchée de *Pique-nique à Hanging Rock*, où il se laisse envoûter par le charme de la « Belle au bois grimpante », Weir affermit son style dans *The Last Wave* ; les meilleurs passages du film étant ceux où il met tout son talent pour créer une atmosphère d'inquiétude au service d'un récit à la fois concis et dense.

Outre la comparaison avec Nicolas Roeg (Weir et Roeg partagent d'ailleurs la même fascination pour l'acteur aborigène Gulpilil, vu pour la première fois à l'écran dans *Walkagout)*. Weir, dans ses meilleurs moments (c'est-à-dire les plus angoissants) peut soutenir la comparaison avec l'Hitchcock des *Oiseaux*. Les idées qu'il exprime dans *The Last Wave* sont plus intéressantes que dans *Pique-nique à Hanging Rock*, et malgré cette tendance aux explications superflues qu'il partage avec les romanciers australiens, Weir fait preuve d'un talent croissant pour traduire de façon visuelle et prenante ses idées à l'écran.
Maintenant que se dissipe un peu l'euphorie qui a entouré l'émergence du cinéma australien dans les années 70, et que l'on peut juger les films selon des critères plus rigoureux, il semble que peu d'entre eux laisseront un souvenir durable (*The Devil's Playground*, 1976 ; *The Chant of Jimmie Blacksmith*, 1978 ; *News Front*, 1978 ; *Ma brillante carrière*, 1979, etc...).
Mais, bien davantage que tous ces films, c'est l'œuvre de Peter Weir qui témoignera de la volonté de l'Australie des années 70 de prendre sa place dans l'histoire du cinéma. Malgré ses points faibles, Weir est un réalisateur qui a des idées à exprimer, et du goût pour le moyen par lequel il a choisi de les traduire et d'explorer leurs possibilités.

Brian Mc Farlane
(*Trad.* : Claire Dentan, Etienne Moreau De Balasy, Patrick Mead *et* Fabrice Couderc)

FILMOGRAPHIE

Courts métrages :

1967
Count Vim's Last Exercise

1968
The Life and Flight of the Reverend Buckshotte

1969
Three to Go (épisode : *Michael*)

1970
Stirring the Pool

1971
Homesdale

1972
Three Directions in Australian Pop Music
Incredible Floridas

1973
Whatever Happened to Green Valley ?

Télévision :

1977
Luke's Kingdom (deux épisodes)

1979
The Plumber

Longs métrages :

1974
The Cars that Ate Paris (Les voitures qui ont mangé Paris)
Prod. : Jim McElroy, Hal McElroy. *Scén.* : Peter Weir, Keith Grow, Piers Davies, d'après une histoire de Peter Weir. *Phot.* : John McLean. *Son* : Ken Hammond. *Mont.* : Wayne Le Clos. *Dir. art.* : David Copping. *Mus.* : Bruce Smeaton. *Cam.* : Peter James, Richard Wallis. *Int.* : Terry Camilleri (Arthur), John Meillon (le maire), Melissa Jaffa (Beth), Kevin Miles (Dr Midland), Max Gillies (Metcalfe), Peter Armstrong (Gorman), Edward Howell (Tringham), Bruce Spence (Charlie), Derek Barnes (Al Smedley). 91 mn. Panavision. Eastmancolor.

1975
Picnic at Hanging Rock (Pique-nique à Hanging-Rock)
Prod. : Hal McElroy, Jim McElroy. *Prod. ex.* : Patricia Lovell, John Graves. *Scén.* : Cliff Green, d'après le roman de Joan Lindsay. *Phot.* : Russell Boyd. *Son* : Don Connolly. *Mont.* : Max Lemon. *Dir. art.* : Martin Sharp. *Mus.* : Bruce Smeaton, flute de pan de Georges Zamphir. *Cam.* : John Seale. *Phot. extérieure* : David Sanderson. *Int.* : Rachel Roberts (Mrs Appleyard), Dominic Guard (Michael Fitzhubert), Helen Morse (Diane de Poitiers), Vivian Gray (Miss McGraw), Jack Weaver (Minnie), Kirsty Child (Miss Lumley), Anthony Llewellyn-Jones (Tom), Frank Gunnell (Mr Whitehead), Anne Lambert (Miranda), Karen Robson (Irma), Jane Vallis (Marion), Christine Schuller (Edith), Margaret Nelson (Sara), Ingrid Mason (Rosamund), Jenny Lovell (Blanche), Janet Murray (Juliana), Wyn Roberts (Sergent Bumpher), Kay Taylor (Mrs Bumpher), Peter Collingwood (Colonel Fitzhubert). 115 mn. Eastmancolor.

1977
The Last Wave (La dernière vague)
Prod. : Hal McElroy, Jim McElroy. *Scén.* : Peter Weir, Tony Morphett, Petru Popescu d'après une idée originale de Peter Weir. *Phot.* : Russell Boyd. *Son* : Don Connolly. *Mont.* : Peter Fletcher, Justin Milne. *Dir. art.* : Neil Angwin. *Cam.* : John Seale. *Déc.* : Bill Malcolm. *Effets spéciaux* : Monte Fieguth, Bob Hilditch. *Int.* : Richard Chamberlain (David Burton), Olivia Hammett (Annie Burton), Frederick Parslow (Révérend Burton), Vivian Gray (Dr Whitburn), Nanjiwarra Amagula (Charlie), Gulpilil (Chris Lee), Walter Amagula (Gerry Lee), Roy Bara (Larry), Cedrick Lalara (Lindsey), Morris Lalara (Jacko), Peter Carroll (Michael Zeadler), Michael Duffield (Andrew Potter), Malcolm Robertson (Don Fishburn), Ingrid Weir (Grace Burton). 106 mn. Panavision. Eastmancolor.

1981
Gallipoli
Prod. : Robert Stigwood. *Scén.* : David Williamson, d'après une hist. de Peter Weir. *Phot.* : Russell Boyd. *Mont.* : Bill Anderson. *Dir. art.* : Herbert Pinter. *Int.* : Mark Lee (Archy), Bill Kerr (Jack), Ron Graham (Wallace Hamilton), Harold Hopkins (Lee McCann), Charles Ynupingu (Zac) Mel Gibson (Franck Dunne). 110 mn. Panavision. Eastmancolor.



« L'empire de la terreur » d'après Edgar Allan Poe.

VINCENT PRICE A PARIS

DEUXIEME PARTIE

par ROBERT SCHLOCKOFF

Lorsque nous avons quitté Vincent Price dernièrement, il nous déclarait que finalement, peu de choses méritaient d'être prises au sérieux dans le domaine du spectacle. Un parfait exemple en est certainement le cinéaste du Grand-Guignol, le Monsieur Loyal du Macabre : William Castle qui, mieux que quiconque, a su prendre ses distances par rapport à l'épouvante quitte à se moquer de ses propres films. Cet état d'esprit a sans doute eu une influence sur Vincent Price à l'époque de sa collaboration aux films de l'A.I.P.

Vincent Price nous confie donc ses souvenirs sur Castle, mais aussi sur certains grands acteurs du cinéma gothique, Boris Karloff, Peter Lorre et Georges Sanders, et nous commente sa rencontre avec Roger Corman et Edgar Allan Poe.

La troisième et dernière partie de ces entretiens effectués avec Pascal Thomas lors de la venue de Vincent au 11ᵉ Festival de Paris sera pour nous le prétexte à examiner les points les plus récents de sa carrière : ses rencontres avec Michael Reeves, Peter Cushing, son expérience de plusieurs années de tournée théâtrale avec « Oscar Wilde », et ses films les plus importants tels *Dr Phibes*, *Théâtre de Sang* et *The Monster Club*.

Venons-en à présent à William Castle. Etait-ce un homme vraiment détaché du « forum » hollywoodien ?

Bill fut probablement le dernier des forains du cinéma : il était à la fois fou, charmant, plein d'humour. Pour lui, un film ne devait être rien de plus qu'un spectacle de cirque, avec tout autant de gaieté, de frissons, frisant parfois le mauvais goût... Prenons ainsi le scénario de *The Tingler*, complètement dingue où un docteur (moi-même) doit extraire de personnes mortes de peur le « tingler » [NDLR : Le film avait été traduit en Belgique par « Le desosseur de cadavres »] une espèce de bestiole qui ressemble à une grosse langouste et qui, lorsque les gens ont peur, s'incruste dans leur colonne vertébrale.



« La chute de la Maison Usher » (séquence onirique).

Pendant le tournage du film, le « tingler » était conservé dans une grosse cuve en métal et entouré de chaines, tandis qu'un dispositif sonore, installé dans la cuve, émettait des grognements épouvantables. Bill voulait faire croire à toute l'équipe du film que le « tingler » existait vraiment et qu'il était là, dans cette cuve, en train de s'énerver ! Mais ça, c'est tout à fait l'humour de Bill, qui était un personnage absurde. Il avait aussi un sens très prononcé pour l'humour noir : dans ce même film, il y a une scène qui se déroule dans une prison et alors que je viens d'extraire le « tingler » d'un condamné à mort, un autre acteur ouvre brutalement la porte, je deviens fou de rage et lui dit : « Vous n'avez pas le droit de venir ici, avez-vous un laisser-passer ? ». Il me dit que oui et cet acteur, sur l'ordre préalable de Bill, fouille dans sa poche et me tend une carte de l'American Express ! Bien évidemment, on a dû interrompre là la scène, il m'était impossible de la finir, j'étais tellement mort de rire, que j'étais allongé par terre, en larmes !
Bill aimait les gags, ce que nous appelons les « gimmicks » ; ainsi, *The Tingler* était un film réalisé en noir et blanc, mais lors d'une scène, une fille se tourne vers une baignoire pleine de sang et cette scène, la seule du film, était en couleurs !
Encore autre chose : dans les cinémas où le film était projeté, on avait fait installer des petits hauts-parleurs sur certains sièges qui, une fois mis en marche, provoquaient un bruit de bourdonnement et lorsque le « tingler » s'échappe à un moment donné du film, il traverse la salle du cinéma et un peu partout dans les rangs, les sièges se mettent à bourdonner, provoquant la panique dans le public !
The House on Haunted Hill (La Nuit de tous les Mystères) fut le second film que j'interprétais pour William Castle.
Pour situer le décor d'une vieille maison décrépie et hantée, Bill a utilisé la maison la plus moderne d'Amérique, créée par un architecte d'avant-garde !
Le « gimmick » du film, c'est l'« emergo » : au cours d'une scène, ma femme ayant été très méchante, je la plonge dans un bac d'acide d'où elle doit ressortir sous la forme d'un squelette, mais au moment où j'empoigne ce dernier, un vrai squelette, se déplaçant par câbles, plonge sur les spectateurs du film en hurlant ! Lors de la première du film dans le New Jersey, et je vous assure que cela est vrai, *tout le public* s'est enfuit en criant l'effroi et en arrachant les fauteuils !

Quelle fut votre première impression sur Castle quand vous l'avez rencontré !

J'aimais beaucoup Bill car en fait, je le connaissais déjà. J'avais joué dans un certain nombre de téléfilms réalisés par lui ; en discutant un jour sur le plateau d'un de ces films, il m'a confié qu'il voulait réaliser un film d'humour noir et qu'il aimerait que j'y participe ; j'ai trouvé qu'il s'agissait là d'une bonne idée et j'ai accepté. En fait, j'ai même travaillé sans salaire pour ce film, mais en pourcentage sur les recettes, il s'agissait de *The House on Haunted Hill*, et étant donné qu'il obtint beaucoup de succès, j'ai gagné beaucoup d'argent !

J'avais en fait foi en Bill, et l'un des problèmes du cinéma actuel, c'est le manque de confiance des acteurs qui réclament un argent fou pour tourner et qui refusent de prendre des risques. Je ne vois pas personnellement l'intérêt de faire un cinéma si on refuse les risques et si on ne peut que demander des millions de dollars...

Effectuez-vous parfois des recherches sur des personnages que vous allez incarner à l'écran ?

Oui, en général beaucoup, mais parfois, il est impossible de se documenter, lorsqu'il s'agit d'un personnage de fiction.

Cela dit, lorsque j'ai joué au théâtre *Angel Street* ou que j'ai interprété au cinéma des assassins célèbres, je me suis documenté sur les tueurs psychopathes : n'étant pas moi-même un criminel déséquilibré, il fallait bien que je connaisse un peu ces personnages pour essayer de comprendre leurs motivations, leur comportement ! Avec un film tel celui sur *Dragonwyck*, j'ai beaucoup étudié sur cet homme arrogant qui était persuadé que sa manière de vivre, insolente et cruelle, était la seule possible dans ce bas monde.

Comment s'est effectuée l'élaboration du personnage de *Dragonwyck* entre Mankiewicz et vous ?

Mankiewicz avait sa grande théorie selon laquelle les personnages au cinéma se devaient d'être très *visuels*, or le grand problème pour l'adaptation d'un personnage comme Dragonwyck est que ce dernier était un drogué. Nous avons donc examiné longuement Mankiewicz et moi, la manière de montrer un drogué. Je me suis beaucoup documenté pour savoir ce que pensaient ces gens, leur façon de se comporter. A l'époque, il était très facile pour eux d'obtenir de la drogue, aujourd'hui, également, apparemment... Mais cet homme, le Seigneur de Dragonwyck, avait quelque chose de très visuel en lui, une certaine prestance, des manières très onctueuses, très douces, aux limites de l'immobilité. J'ai perdu 20 livres pour ce film, et laissez-moi vous dire que je n'étais pas gros avant ! Je ne devais pas peser grand chose à la fin du tournage !



Auprès de la belle Barbara Steele, dans « La chambre des tortures ».

Dragonwyck était un personnage froid, sans humour, mais avec un certain cynisme diabolique. Mankiewicz voulait que cet homme acquiert à traver ma silhouette et mes expressions des manières élégantes et une sorte d'intelligence cruelle, il m'a même obligé à porter un corset afin que je ne donne jamais l'impression de me baisser. Cela fut aussi pénible que lorsque je jouais le Prince Albert au théâtre et qu'il fallait que je me tienne droit, figé. Or, mon corps n'est pas bâti ainsi, il est plutôt légèrement penché.

Pouvez-vous nous parler de George Sanders ?



Vincent Price au théâtre (« Oscar Wilde »).

Un être brillant, merveilleux, c'était aussi un excellent pianiste et un homme très cultivé, il parlait sept langues différentes. Il fut un de mes grands amis, et j'ai très bien compris les raisons qui l'ont poussé à se suicider. Vous savez, il y a plusieurs catégories d'acteurs, ceux qu'on étiquette et ceux qui s'étiquettent eux-même, or, George Sanders est le parfait exemple d'un acteur dont l'étiquette était d'être vraiment lui-même à l'écran comme à la ville ! Il a expliqué clairement les raisons de son acte dans cette lettre où il dit : « Je m'ennuie, au revoir, je vous laisse ma part du gâteau » et c'était vrai : il s'ennuyait, il avait accompli sa tâche et en avait assez de ce métier et de cette vie. Mais c'était aussi un homme très seul. J'ai tourné avec lui dans *While the City Sleeps* de Fritz Lang, un homme que je considère comme un des plus grands réalisateurs de tous les temps. Mais ce film fut une déception alors que j'aurais donné n'importe quoi pour faire un film avec Lang du temps où il était au sommet de sa carrière, dans les années 20, en Allemagne. Celui-là n'était pas un mauvais film, mais n'apportait rien de bien nouveau au cinéma. Cependant, j'avais beaucoup de sympathie avec Lang avec qui j'ai eu de très bons rapports, nous avions d'ailleurs un certain nombre de goûts en commun comme les arts pré-colombiens ou africains.!

Vous n'avez eu que de bons rapports avec les monstres sacrés du cinéma fantastique : Peter Lorre, Boris Karloff et Basil Rathbone, parlez-nous de Peter Lorre...

Peter était un de mes meilleurs amis, et nous avons passé ensemble des moments parfois de pure folie. Pendant le tournage de *Tales of Terror*, s'est déroulé une grande « party » sur le plateau et ils ont fait venir un chevalier de « tastevin » qui est venu avec toutes ses petites installations, ses vins, le fromage, etc... Il y avait beaucoup de monde et chacun avait un petit verre à la main comme ce que portent ce qu'on appelle chez vous des « sommeliers » et buvait avec délicatesse tandis que Peter et moi étions absolument fascinés par ce spectacle. Naturellement, nous étions déjà prévenu que nous allions être obligés de faire exactement la même chose dans le film ensuite. Et c'est ce qu'on a fait tout en « forçant » un peu la scène qui devint hilarante : lorsque l'on voit ces grands « goûteurs de vin » s'atteler à leur tâche, c'est déjà assez drôle, mais lorsque Peter s'amusait à les parodier pendant le tournage, les techniciens riaient aux larmes. Par ailleurs, Peter devenait pendant cette scène, *réellement* saoûl !

Je viens d'écrire la préface d'un livre sur Peter Lorre, rédigé par un jeune universitaire de l'Utah, ce livre promet d'être excellent et risque d'en apprendre même à moi sur Peter !

Peter était très amusant, et pourtant d'une certaine manière assez aigri, voire cynique, il avait coûtume d'appeler les acteurs des « fabriquants de masques », ce qui me gênait. J'étais un proche de sa famille, puisqu'ils m'ont permis de faire son éloge funèbre lors de ses funérailles...

C'était un véritable plaisir que de travailler avec des personnages comme Peter ou Boris, quelque chose de passionnant, car durant chaque tournage, nous essayions d'apporter un peu de nous-même, d'apporter des idées : nous discutions souvent ensemble pour nous demander ce qu'on allait devoir faire pour effrayer les spectateurs. Un jour, je devais tourner une scène rébarbative : parcourir un long couloir en faisant peur. Je ne me souviens plus maintenant de quel film il s'agissait, toujours est-il que je suis allé trouver Boris et lui ait dit : « C'est une scène ennuyeuse, qu'est-ce que je peux bien trouver pour la rendre attrayante, voire effrayante ? ». Et il m'a répondu : « Demande à ce que soit installée une grande toile d'araignée ». Je lui rétorque : « Oh, voyons, Boris, il y a des toiles d'araignée dans *tous* les films comme celui que nous sommes en train de tourner actuellement, qui cela va-t-il effrayer ? » - « Les hommes » - « Les hommes ! Qu'est-ce que tu entends par là ? ». Et la réponse de Boris fut : « Les hommes meurent littéralement de peur quand ils voient des toiles d'araignées ! ». Et cela est vrai, si je pose ma main sur ce meuble et qu'il s'y trouve une toile d'araignée, cela me choque, j'en ai la nausée ! Ils ont donc créé pour le film une immense toile d'araignée que je reçois sur la figure tandis que je parcours le couloir ; et pendant ce moment précis, tous les spectateurs masculins du film poussent de grands « Aaaaah ! » de dégoût, ils sont vraiment horrifiés à en perdre connaissance ! Nous nous sommes ainsi énormément amusés à jouer dans de tels films !

Et Boris Karloff, quel genre d'homme était-il à la fin de sa vie ?

J'ai travaillé avec lui, outre de nombreux films, sur un des tout derniers shows pour la télévision américaine qu'il a effectué, un show de Red Skelton. Boris était un acteur extraordinaire et d'un grand courage ; dans une des scènes de ce film, Boris devait marcher : or, il avait des attaches en métal à ses jambes, et était déjà très paralysé, cette scène aurait été extrêmement douloureuse pour lui s'il avait eu à marcher. Il fut donc décidé que Boris serait poussé, sur une chaise roulante, par un acteur déguisé en créature de Frankenstein, ce qui était une idée amusante. Pourtant, le public, composé en très grande partie d'enfants a immédiatement compris que quelque chose « clochait » en ce qui concerne Boris, cela devenait triste, vraiment. Or, Boris qui est un homme très fin et a senti ce qui se passait, pendant cette répétition, sur le visage de ces enfants, nous a demandé humblement de bien vouloir le laisser tourner cette scène à sa manière. Et non seulement pour cette scène, mais aussi pour

tout le show, qui était assez long, près d'une heure, Boris a joué debout, ce qui constituait pour lui un véritable supplice. Mais Boris était un homme d'un courage inouï, et il avait en outre cette bonté naturelle en lui.

Il y a une question que l'on pose souvent aux acteurs du fantastique, c'est en ce qui concerne les maquillages spéciaux, si cela ne leur pose pas trop de problèmes...

Oui... En fait, il y a peu de films nécessitant un maquillage « fantastique » où j'ai joué, le plus important restant bien entendu *The House of Wax ;* en ce qui concerne *Mad Magician*, ce fut juste l'effet contraire, les producteurs ont voulu que je ressemble à « monsieur tout-le-monde », ce qui est une chose impensable ! Il est impossible que le maquillage réussisse à rendre mon visage tout à fait normal ! (rires). Finalement, ils y sont tout de même arrivés... grâce à un masque !

Je crois que le maquillage est quelque chose d'assez ingrat et douloureux à supporter. Pour *The Abominable Dr Phibes,* ce fut différent puisque je portais un masque, mais vous savez, je lis toujours très attentivement les scripts que l'on me propose et si je m'aperçois que dans tel film, il va me falloir supporter trois heures de maquillage, ma réponse est un « non » catégorique !

Etiez-vous personnellement attiré par la littérature ou le cinéma fantastique avant de jouer dans de tels films ?



Une scène troublante du sublime « Masque de la Mort Rouge ».

Non, pas vraiment, mais cela dit, j'avais déjà lu les grands chefs-d'œuvres du genre, car j'étais attiré par la littérature gothique, les contes noirs comme ceux de E.G. Cronin dont j'étais fan à 17 ans. J'étais également fasciné par des films gothiques comme *Rebecca* ou les premières adaptations à l'écran de Poe. Mais ni ces livres, ni ces films ne s'apparentent pour moi à l'épouvante. Ils font partie de la littérature gothique qui a donné de réels chefs-d'œuvres, à leurs manières, de la littérature à la fin du siècle dernier.

« Les Hauts de Hurlevent » et « Rebecca » font partie d'une école angalise de littérature passionnante, d'ailleurs généralement influencée par Edgar Allan Poe.

Quel genre d'homme est Roger Corman ?

Plutôt affable, mais avec un humour assez fin et lui-même est très discret, je reçois peu de nouvelles de lui. Mais ce qui est surtout important, c'est son immense talent, quoiqu'en disent certains. Je crois que Corman a vraiment compris à cette époque comment il était possible de s'attaquer à l'adaptation d'une nouvelle de Poe, ce qui est loin d'être une chose aisée. J'ai personnellement une immense admiration pour Poe que je considère vraiment comme le plus grand poète que les Etats-Unis aient jamais connu et son influence dans le monde fut considérable, en particulier en France pour des artistes et écrivains tels Beaudelaire ou Manet. Mais il y a un problème énorme à adapter une nouvelle en un film de long métrage, le même genre de problème s'est d'ailleurs



Pendant le tournage du « Grand Inquisiteur »...

souvent poser dans le passé avec des auteurs comme Guy de Maupassant. Les seules solutions consistent alors généralement à expliciter dans le film ce qui se passe avant et après l'action commentée dans la nouvelle ou le poème, mais il faut le faire avec beaucoup de goût, afin de ne pas choquer les admirateurs de ces maîtres.

Je crois que, d'une certaine manière, cela est bien plus difficile que d'écrire le scénario des *Dix Commandements* puisque pour ce film, ils n'ont pas manqué de source où puiser : l'histoire de l'homme, la Bible ! Je comprends qu'il est parfois difficile de demander à un puriste d'Edgar Allan Poe d'aller voir les films de Corman car ils sont très éloignés des nouvelles originales ; cependant, Roger a réussi à faire de ces films des classiques : ils ont beaucoup de classe, de charme, avec toujours un humour sous-jacent. Roger est un homme intelligent et c'est cette intelligence qui a fait que ce réalisateur a su s'entourer des meilleurs collaborateurs : Richard Matheson pour le scénario, Floyd Crosby comme directeur de la photographie, uniquement des personnes talentueuses...

Les personnages de Poe devaient également représenter pour vous certaines difficultés d'adaptation ?

Il est effectivement assez difficile d'étudier les personnages de Poe. Mais pour un film comme *The Fall of The House of Usher,* je me représentais assez bien visuellement l'homme qu'était Roderick Usher ; je suis allé trouver Roger Corman et lui ai dit que d'après moi, cette homme devait donner l'impression d'habiter sous un rocher, d'être une sorte de bête étrange vivant dans cette maison-grotte, comme un scolopendre : Roderick n'a jamais quitté la maison et il ne peut supporter la lumière trop vive ou les bruits perçants. J'ai senti que je devais porter une chevelure très blanche, je me suis donc fait teindre les cheveux, ce qui fut par ailleurs assez douloureux. Je me demande comment les femmes peuvent supporter cela ! (rires). Cependant, Roger était assez d'accord avec moi, et on m'a donc maquillé comme Conrad Veidt dans *Le Cabinet du Dr Caligari* : j'étais devenu tout blanc, les cheveux, le teint du visage, et cela fit à l'époque une très grande impression sur le public. Pour moi, il s'agit d'un exemple de ce qu'un acteur peut, parfois, apporter à ses rôles quand il se sent motivé.

Pour *The Mask of the Red Death (Le Masque de la Mort Rouge),* Roger, et cela c'est encore une preuve de son grand talent, a engagé comme directeur de la photo ce talentueux inconnu qu'était alors Nicholas Roeg, un des metteurs en scène les plus brillants actuellement. Mais la nouvelle était très difficile à adapter à l'écran. Il y eut un film qui, je crois, se rapprochait bien plus que tous les autres de l'esprit de Poe, il s'agit de *The Tomb Of Ligea* que je considère comme étant probablement le meilleur de tous les films d'après Poe, c'est le film qui en était le plus proche. Pour ce film, j'avais eu l'idée de tourner dans une ruine authentique : église, château, abbaye, peu importe, mais je voulais que l'on utilise de véritables ruines comme décor et nous avons eu la chance d'obtenir de merveilleuses ruines au Nord de l'Angleterre, datant du 12e siècle. Nous avons équipé ces ruines, comme si le château était encore en fonction ! Et j'ai trouvé merveilleuse

cette idée quelque peu surréaliste qui faisait que sous ces décors, le château était encore là, solidement planté sur ses fondations...

Pour tous ces films d'après Poe, j'ai essayé d'apporter le plus d'idées possibles, et ces rôles en nécessitent vraiment. Ce sont des personnages tellement intéressants et séduisants qu'on ne sait finalement plus quoi en faire !

Lorsque vous avez été contacté pour interpréter Roderick Usher, vous étiez sans doute loin de vous douter que ce film allait être le premier d'une longue série ?

En effet ! Sam Arkoff et Nicholson avaient demandé à Corman s'il pouvait adapter des contes de Poe, et lui-même ne savait pas jusqu'où cela le mènerait. Je n'en veux pour preuve que le fait qu'après tous ces films, les producteurs de l'A.I.P. m'ont donné un recueil de nouvelles de Poe et ils m'ont affirmé que c'est en suivant fidèlement *l'ordre* de ces nouvelles telles qu'elles apparaissent dans ce livre que Roger a réalisé ces films. Je pense cependant qu'il existe un défaut couramment répandu chez beaucoup d'amateurs de théâtre, comme chez certains cinéphiles qui consiste à penser qu'un acteur qui joue souvent tel type de personnage devient véritablement ces personnages. C'est un fait que j'ai joué dans beaucoup de films d'après l'œuvre de Poe et les gens viennent me trouver maintenant pour me demander de faire des conférences sur Poe. S'il est vrai que j'ai lu tous les livres de ce poète que j'admire — jamais je ne me serais d'ailleurs permis en portant ses personnages à l'écran de faire un écart par rapport aux livres — je ne suis pas pour autant un expert ès-Poe !


L'ouverture des tombeaux... (« La malédiction d'Arkham »).

Récemment un grand compositeur américain a écrit une pièce musicale sur le thème du « Corbeau » et je l'ai interprétée aux USA et au Canada avec un orchestre symphonique ; à la suite de cela et de tous ces films, on me considère comme la plus grande autorité au monde sur Poe, ce qui n'est pas vrai ! (rires). Pourtant le film adapté par Corman du « Corbeau » n'avait rien, mais alors strictement rien à voir avec Poe ! Boris, Peter et moi en étions même choqués ! (rires).

Pour en revenir à Corman, je me souviens maintenant de quelque chose qui m'est arrivé alors que j'étais au restaurant à San Francisco, il y a deux ans ; un monsieur très important est venu vers moi et m'a demandé très gentiment si je me souvenais de lui, il était dialoguiste sur les films de Poe. Bien évidemment, je m'en souvenais parfaitement, j'avais joué dans presque tous ses films et son nom est Francis Ford Coppola : ce génie actuel du cinéma a commencé très simplement come dialoguiste sur les films de Roger Corman. Quant au jeune garçon qui jouait dans *The Raven*, il s'agissait de Jack Nicholson. Vraiment, je crois qu'il n'est pas mauvais de redire à quel point Roger avait du talent. Souvent on vient me trouver lorsqu'untel veut écrire un livre sur Corman, et je réponds toujours la même chose : le génie de Corman vient du fait qu'il a toujours engagé des techniciens formidables et des acteurs excellents pour tous ses films, et cela est vrai : Coppola, Peter Bogdanovitch, toutes ces personnes, cela les intriguait et passionnait de voir comment Corman pouvait s'en sortir pour réaliser ses films en si peu de temps : deux ou trois


« Le Grand Inquisiteur ».

semaines, parfois seulement quelques jours. Mais avec beaucoup de talent, on peut tout réussir, ainsi, j'avais joué dans un film d'épouvante du nom de *Schock* et le tournage avait duré 19 jours, or, pendant le même laps de temps, dans le studio d'à côté, ils n'ont pu effectuer qu'une seule scène du film à grand budget qu'ils adaptaient du « Journal d'Anne Frank » !

Il est un film que j'adore et qui fut réalisé par un jeune et brillant réalisateur du nom de Michael Reeves, il mourut, hélas, peu de temps après ce film qui est *The Witchfinder General (Le Grand Inquisiteur)* qu'ils ont rebaptisé aux USA *The Conqueror Worm*, simplement parce qu'à la fin du générique défile ce poème de Poe, alors que le film n'avait rien à voir avec Poe. Il est étonnant de noter à quel point Hollywood va utiliser les procédés les plus bas pour drainer les gens au cinéma.

Précisément, ces films de Corman vous ont offert un certain nombre de rôles importants, mais n'était-ce pas par ailleurs un cadeau empoisonné, dans la mesure où l'on vous a souvent classé comme « acteur pour films d'après Poe » ?

Certainement, mais vous savez, *House of Usher* fut loin d'être la première adaptation de Poe au cinéma. Il ne faut pas oublier ainsi des films comme *The Raven* ou *The Black Cat* avec Boris Karloff et Bela Lugosi. L'idée de créer des films d'après l'œuvre de Poe n'était nouvelle que pour l'American International Pictures et Corman. Mais j'admire ces films qui utilisent tout ce qui fait mon plaisir de spectateur au cinéma ; tout ce que la technique cinématographique a de magique : les effets spéciaux, éclairages, truquages... Un des éléments qui m'a d'ailleurs poussé à accepter de tourner dans ces films fut la présence de Daniel Haller, ami, mentor, et principal collaborateur de Corman, il a un sens absolument extraordinaire des décors qui m'a fasciné.

Mais le jour où j'en ai eu vraiment assez de tout cela fut lorsque l'American International Pictures m'a demandé de tourner dans quatre films pour la télévision américaine, d'après Edgar Allan Poe : « La Barrique d'Amontillado », « Le Cœur Révélateur », « Le Puits et le Pendule » et une nouvelle peu connue, « Le Sphynx ».

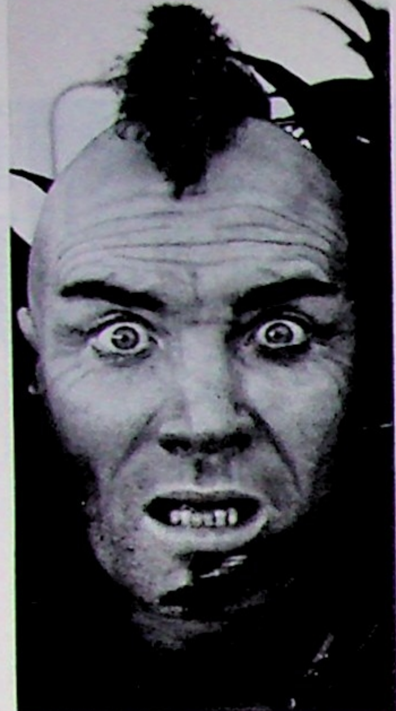
Tous ces films étaient réalisés par un jeune metteur en scène, il s'agissait de ses premiers films et ils étaient excellents, sans aucun doute bien meilleurs que les Corman, mais tous les dialogues provenaient de Poe, pas un seul mot ne fut rajouté ou enlevé, c'était du pur Poe. Il s'est trouvé que l'A.I.P. a trouvé ces films trop sophistiqués et ils avaient peur qu'en étant projetés à la TV, ils ne rentrent directement en compétition avec la série Poe de Corman ! Je crois que ce jour-là, c'en était vraiment trop et je décidai de stopper la série Poe, du moins en ce qui me concernait.

Nous n'avons donc aucune chance de voir un jour ces fameux films ?

Bien sûr que si, je viens d'en acquérir les droits, j'attends maintenant les offres (rires) !

Propos recueillis et traduits par **Robert Schlockoff**

[Suite et fin dans notre prochain numéro]







MAD MAX 2

Réalisé en 1978 par George Miller, produit par Byron Kennedy, distribué en avril 1979, *Mad Max* a été l'un des plus grands succès critiques et financiers du cinéma australien. Il a remporté plusieurs prix sur le plan local et international. Inclus par plusieurs critiques américains dans la liste de dix meilleurs films de l'année, il a réalisé une recette de plus de 100 millions de dollars. Considéré d'ores et déjà comme un des classiques de la production australienne, il a été réédité huit fois en trois ans dans les circuits de « drive-ins ».

Mad Max II, dont l'action débute trois ans après le fin de *Mad Max I,* représente une gageure pour le tandem Miller-Kennedy : traiter un sujet *différent,* et non une simple suite, en essayant de conserver le rythme, l'énergie et l'étonnant impact émotionnel du premier film. Le tournage de *Mad Max,* compliqué par un accident de dernière minute, avait été une expérience particulièrement difficile, « si frustrante», déclare Miller, « que j'étais décidé à m'arrêter. Mais le triomphe remporté par notre film auprès des publics les plus divers nous a aidé à voir notre travail sous un jour nouveau. Si *Mad Max* avait rencontré cette audience, c'est parce qu'il s'inscrivait dans la plus pure tradition mythologique. A partir de là, nous avons vu s'ouvrir d'autres possibilités, une chance de développer tout ce qui était à l'état potentiel dans ce premier film ».

Agé de 36 ans, originaire d'une petite ville du Queensland, George Miller se passionne très tôt pour les films américains et fréquente assidûment l'unique cinéma de sa localité, qui devient sa première « école ». A la fin de ses études primaires, il entre en pension à Brisbane, puis au lycée de Sydney, en compagnie de son frère jumeau. Il est ensuite admis à l'Ecole de Médecine de l'Université de la Nouvelle Galles du Sud. Il réalise ses premiers courts métrages durant cette période et, après avoir passé ses diplômes, entre à l'Hôpital St-Vincent de Darlinghurst.

En 1971, il fait la connaissance du producteur Byron Kennedy avec lequel il s'associe sur une série de courts métrages et de films expérimentaux. Le premier d'entre eux, *Violence in the cinema... part I,* une satire des films de violence, est couronné par l'Australian Film Institute. Présenté dans de nombreux festivals, il est considéré aujourd'hui comme un des classiques du genre.

Pour financer ses premiers travaux, George Miller continue d'exercer la médecine pendant quelques temps. Il rédige également des scénarios pour des productions à petit budget et travaille comme monteur, opérateur ou preneur de son sur des courts métrages, des documentaires et des spots télévisés.

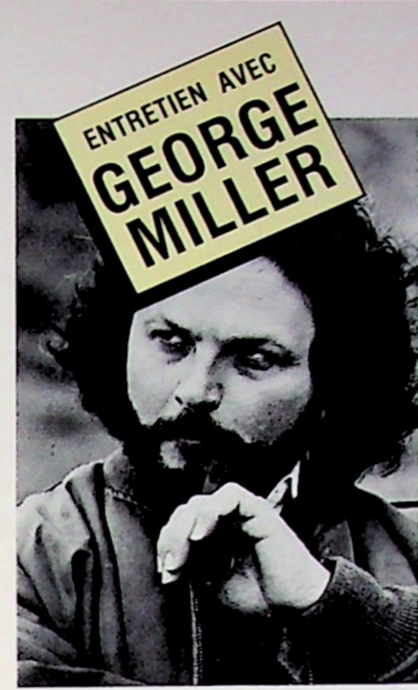
En 1973, il s'associe avec John Lamond et Byron Kennedy pour réaliser l'émission « Devil in Evening Dress », et dès 1975, commence à travailler à *Mad Max,* qui marquera son passage au long métrage de fiction.

Réalisé avec une équipe enthousiaste, composée pour moitié de débutants, le film se signale d'emblée comme une expérience à part dans la production australienne : prédominance de l'action, complexité du découpage, travail considérable au montage et à la post-production, partition « symphonique » de Brian May. A la qualité de l'exécution, qui fait l'unanimité, répond l'originalité de la conception. Situé au carrefour de divers genres, *Mad Max* offre des « niveaux de lecture » multiples. Il intègre des éléments du « road movie » et du « bike movie » des années soixante, mais aussi du film d'horreur, du western et de l'épopée. Autre originalité, Miller use essentiellement de la suggestion, plutôt que recourir à une violence explicite. Le son, le montage, extrêmement dynamique, créent l'illusion nécessaire.

Après le triomphe de *Mad Max,* George Miller reçut de nombreuses propositions pour tourner à l'étranger, mais décida de continuer à travaillers sur ses propres scénarios. Au cours de l'année 80, il passa une dizaine de mois aux Etats-Unis pour se perfectionner dans le domaine de l'écriture et de la mise en scène. De retour à Sydney en janvier 81, il commença la pré-production de *Mad Max 2.*

Comment est né le personnage de Max ?

Max est une sorte de héros-antihéros inspiré par de nombreux éléments. Mais, à la base du personnage de « Mad Max », il y a la culture australienne. Comme les Etats-Unis vouent un culte aux armes à feu, l'Australie a le culte de la voiture. Nous avons de longues et grandes routes et nous avons aussi un taux impressionnant de morts par accident de voiture. Je voulais faire un film en rapport avec ce sujet.
Nous avons situé le premier *Mad Max* dans le futur parce que nous voulions donner une vision exagérée de cette frénésie pour l'automobile. Nous avons cherché à créer un spectacle qui ait la force d'impact d'un accident de voiture. Nous vivons dans le culte de la vitesse. Sur le premier film, nous manquions sérieusement d'expérience mais nous étions très ambitieux. Nous avons eu de nombreux problèmes et nous gardons du tournage un souvenir assez amer. Avant même les scènes dangereuses et spectaculaires, un cascadeur et l'actrice principale ont été victimes d'un grave accident. Nous nous sommes retrouvés complètement désorganisés, obligés de trouver une nouvelle vedette féminine et devant toujours faire face à de nouveaux problèmes .. Ça a été un film très dur à réaliser. Mais ça a marché et *Mad Max* a été un succès dans de nombreux pays. Les bénéfices ont dépassé 30 millions de dollars.
Le film et le personnage de Max ont accroché des publics de culture totalement différente. Le projet d'un second film est né. Alors, nous avons décidé d'oublier *Mad Max* et d'écrire un scénario totalement nouveau. Nous avons été soudain obligés de nous demander pourquoi *Mad Max* avait remporté un tel succès. Ce n'était pas uniquement à cause de la violence ou des scènes d'action. De nombreux films utilisant ces deux ingrédients ont été des échecs complets. Nous avons compris, seulement à ce moment précis, la dimension mythique du personnage de Max. *Mad Max* ressemble beaucoup aux films samouraïs ou aux westerns. Là, nous avons évalué les possibilités qui nous étaient offertes pour *Mad Max II*. Nous étions tout excités en découvrant que nous pouvions envelopper notre personnage dans une mythologie d'« heroic fantasy ». *Mad Max I* est en quelque sorte le film de l'instinct. *Mad Max II* est davantage celui de la réflexion. Nous n'avons compris le personnage que nous avions créé qu'après coup.





(Photo : Jean-Marie Mazeau)

D'où vient ce culte des Australiens pour la voiture ?

Nous avons un réseau de routes et d'autoroutes considérable. Nous avons le désert. Mais nous sommes surtout un pays paisible et détendu. Il n'y a, pour ainsi dire, pas de gros problèmes en Australie. Pour des raisons obscures, il semble que l'australien ait choisi la voiture comme mode d'expression de sa nature agressive. Conduire est un défoulement.
Vous savez que je suis... enfin que j'étais médecin. J'ai vu, à l'hôpital les conséquences des accidents de voiture et de la violence en général. Comme médecin, vous êtes le témoin des extrémités auxquels l'homme peut se livrer. Je veux parler des blessés, des accidentés, mais aussi des naissances et des morts, de la souffrance... enfin de toutes ces expériences qui font la vie. Tout cela a incontestablement influencé l'écriture et la conception de *Mad Max I* et *Mad Max II*. Je crois qu'un film comme *Mad Max* a une fonction importante ; il nous permet de faire face à nos angoisses, et peut être de nous en défaire. Il a un rôle démystificateur. Dans notre société, nous nous voilons la face devant la violence et la mort. Je crois qu'il est bon de prendre conscience de cette pulsion qui nous a permis de survivre. C'est un besoin que nous devons essayer de comprendre et de restructurer pour éviter qu'il ne nous détruise !
Dans mes deux films, tout est bien sûr en hyperboles. Connaissez-vous le livre de Joseph Campbell, « A hero with a thousand faces » ?
Campbell a fait une étude comparée des religions. Il a aussi été l'éditeur des œuvres de Carl Jung, l'homme de « l'inconscient collectif ». Dans son livre Campbell constate que les mêmes histoires ont été racontées sans cesse tout au long de l'évolution de l'humanité. On les retrouve dans toutes les cultures, avec des noms et des détails différents. Son livre donne une définition, synthétisée et distillée, des principaux récits héroïques fondamentaux. De ce livre, George Lucas a sorti les histoires de *La guerre des étoiles* et les a habillées avec toutes les nouvelles technologies cinématographiques dont il pouvait disposer. Les gens aiment les films de George Lucas parce que c'est nouveau « conteur ». Il narre, dans un style nouveau, des histoires anciennes. Il décrit une nouvelle fois les mythes éternels. Ceci est très important à savoir. Joseph Campbell essaye, dans son livre, de comprendre pourquoi ces histoires là ont survécu au temps. On retrouve les mêmes contes dans des cultures totalement différentes. Campbell en arrive à la conclusion qu'il y a un réseau d'expériences individuelles et de correspondances qui nous poussent à réexprimer ces histoires à travers la littérature, la poésie, le folklore ou même la religion. Campbell interprète ce partage avec tous les hommes qui ont vécu auparavant et les générations à venir, ce lien avec la totalité de l'expérience humaine, comme une tentative individuelle d'atteindre à l'immortalité. Ceci se retrouve dans les contes de fées, les épopées. C'est au cœur de *Mad Max*. Mes deux films sont eux aussi des mythes éternels habillés avec de nouveaux vêtements.

***Mad Max* semble avoir beaucoup emprunté au western. *Mad Max I* se construit autour d'une chasse à l'homme puis d'une vengeance. *Mad Max II* fait beaucoup penser au fort puis à la diligence attaquée par les indiens. Etes-vous un grand amateur de western et de cinéma en général ? Pensez-vous que les films que vous avez vus vous ont directement influencé comme cinéaste ?**

Quand j'étais gosse, j'étais un pilier des « kiddy matinees ». On y voyait beaucoup de serials. Je lisais aussi beaucoup de comics, de bandes dessinées. Quand j'étais étudiant en médecine, j'allais au cinéma tout le temps. J'avais un frère jumeau qui suivait les mêmes que moi et qui prenait des notes pendant que j'étais au cinéma. Lui, maintenant, il est un grand médecin... Le cinéma a eu une très grande influence sur moi, même inconsciemment. Le cinéma joue sur l'inconscient, il est même dans vos rêves. C'est quelque chose de très excitant. Je sais que c'est pour cette raison que j'avais viscéralement besoin de réaliser un film comme *Mad Max II*. On a, au fond de soi une histoire qu'on doit raconter à la nouvelle génération. Et cette histoire m'est sûrement parvenue à travers les films que j'ai vus. Je commence seulement à faire des films mais c'est très

excitant de prendre conscience de cette fonction de conteur qui est celle du cinéaste.
Comme tout le monde, j'accumule des informations dans mon subconscient. Elle ressorte quand j'écris. Mais vous dire lesquels... Quand je travaille avec Terry Hayes, il m'arrive de m'endormir sur le sol et ça le rend fou. Il croît que je suis complètement assoupi. Mais, en fait, c'est ma manière de produire : dans un état de semi-rêve. Et les idées viennent !

Comment passez-vous, au niveau de l'intrigue, de *Mad Max I* à *Mad Max II* ?

Il s'est passé trois ans. Max n'est plus un intercépteur. D'ailleurs la police d'intervention a depuis longtemps disparu. Mais il continue à rouler dans cette superbe voiture noire surpuissante qu'il avait à la fin du premier film. Un prégénérique explique que la société urbaine a été détruite, consumée par les effets d'une guerre qui a réduit au néant les champs de pétrole du Moyen-Orient. Le pétrole est devenu la seule vraie valeur d'échange, parce qu'il n'y en a, pour ainsi dire, plus. Des gangs de motocyclistes et de maraudeurs en voiture parcourent le pays dévasté, à la recherche de quelques litres du précieux liquide. La vermine s'est enfin rendue maîtresse de la terre. Max, à la suite de la mort de son épouse et de son enfant, s'est laissé aller. Il s'est retrouvé seul au cœur d'un tourbillon de brutalité et de terreur qui ne le concerne pas mais contre lequel il doit constamment se défendre.

Vous semblez quelqu'un de doux et calme. Pourquoi ce goût pour la violence ?

Si j'étais violent dans ma vie quotidienne, je n'aurais sûrement pas besoin de faire des films comme ceux-là. C'est quelque part une catharsis pour moi. C'en est une aussi pour le spectateur. Mais tous les mythes, tous les récits de la Bible ou du « Seigneur des anneaux » sont violents.
De plus, j'aime les films très rapides, les films avec des courses-poursuites, les films qui canalisent l'énergie. Mes films, vous avez raison, privilégient la violence. Il pourrait y avoir de l'humour, de l'amour, de l'espoir... C'est ce qui fait défaut aux films du moment et donc aux miens. Privilégier la violence ne me gêne pas.

Vous faites de la violence un élément visuel primordial, un divertissement...

Quand je suis au cinéma je veux oublier ce qui m'entoure. Je veux plonger dans l'écran, être arraché à mon fauteuil par ce qui se passe sur l'écran. Je ne veux pas me sentir rejeté ou indifférent. Mes films peuvent dégoûter certains mais je sais que la public marche. Le public ne demande pas de sang à foison, il veut seulement ressentir une tension du genre de celle que *Mad Max* propose

Comment s'est passé le tournage de *Mad Max II* ?

Nous avons commencé en mai 81. Le tournage a duré 12 semaines. C'était, pour l'Australie, un gros budget, près de trois milliards de dollars australiens. Les lieux de tournage étaient éloignés de tout. Nous avons du faire plus de 1 500 kilomètres à travers le pays, ce qui a beaucoup grèvé notre budget. Nous avons trouvé le lieu idéal : une ville minière isolée, Broken Hill, à 1 200 km à l'ouest de Sydney. Le premier *Mad Max* avait été une telle expérience douloureuse que je n'ai jamais pensé à en faire un second. Mais succès oblige. Je dois avouer que j'étais très déçu par le résultat final du premier tournage. Mais cette fois-ci, nous avions l'expérience et le budget pour réaliser un tel film. Byron Kennedy, le producteur, avait parfaitement compris que les scènes d'action de *Mad Max II* devaient surpasser celles du premier. Il nous a donné les moyens et je suis pleinement satisfait du travail des cascadeurs et du résultat sur l'écran. Les cascades sont mieux exécutées et mieux réalisées. Elles sont aussi plus intégrées à l'intrigue du film. Il y a, dans le film, plus de deux cents incidents séparés. Tous ont demandé la participation d'un cascadeur... Il n'y a, pour ainsi dire, pas eu de blessé. En revanche, nous avons massacré joyeusement un camion citerne, plus de quarante voitures et motos, sans oublier une caméra Arriflex automatique de 40 000 dollars qui filmait malencontreusement une cascade au bord de la route.
Mad Max II n'est pas seulement le film le plus cher de la production australienne, ça a été aussi un des plus complexes. On avait une équipe technique de 120 personnes, une quarantaine d'acteurs, une centaine de figurants, un parc de plus de 80 véhicules, un gyroptère et un hélicoptère. On se sent tout petit au milieu de tout cela. Il n'y a pas de place pour l'improvisation. Je dois avouer que j'éprouvais même par moment un peu de frustration. Quand vous passez une journée à préparer deux ou trois plans très courts, que vous n'avez que ça à voir aux rushes de la journée... il vous manque quelque chose !

Le succès de *Mad Max* a dû engendrer quelques copies conformes ?

Bien sûr ! Mais — cela va sembler prétentieux à dire — ils ont échoué parce qu'ils ont pensé qu'on pouvait faire *Mad Max* d'abord pour de l'argent. Quand vous procédez ainsi, il n'y a pas de passion dans le film. C'est le même problème avec beaucoup de films à succès : *Les dents de la mer* ou *La guerre des étoiles*.

Comment travaillez-vous de la conception d'un film à sa réalisation ?

D'abord, je travaille au script. J'ai besoin de visualiser. J'essaye de voir le film dans ma tête et cela influence déjà l'écriture du scénario. Puis je commence à dessiner des « story-boards » et des cartes. Puis je parle avec les comédiens et les cascadeurs. Je leur explique longuement ce que j'attends d'eux. Nous décidons alors quelquefois de changer les « story-



boards », en tenant compte des problèmes techniques. Il faut s'adapter aux possibilités de cascades. Parfois on y perd, parfois on y gagne. Une cascade conditionne le plan qui la précède et celui qui la suit. Puis nous nous rendons sur les lieux de tournage pour répéter. Un accident est vite arrivé. Il faut être très précis, très prudent. Cela demande beaucoup de temps et la préparation est un moment toujours nécessaire mais souvent fastidieux. En fait, beaucoup de choses se passent au montage. C'est là que les scènes d'action trouvent leur véritable existence.

***Mad Max II* contient un grand nombre de costumes et de véhicules très délirants. Comment les avez-vous conçus ?**

C'est une collaboration... une création collective. Je travaille beaucoup en étroite collaboration avec mon équipe. J'ai de bonnes idées. Mais si quelqu'un en a de meilleures, pourquoi les refuserais-je ? Je parle beaucoup, nous parlons beaucoup... avec tout le monde. *Mad Max II* contient plusieurs sortes de costumes et de maquillages. Certains font références aux mohawks, d'autres aux chevaliers en armure, d'autres aux costumes bibliques, d'autres encore s'inspirent de l'uniforme des policiers californiens... Prenons, par exemple, les mohawks. Ils circulent en motos. Nous avons essayé de les imaginer logiquement. Nous nous sommes dit que les motos consomment peu, circulent beaucoup et très vite. Les mohawks ont besoin de protections. Il leur faut des genouillères et des protège-coudes comme les sportifs. Mais ce sont aussi

doivent avoir un aspect d'armure, les faire ressembler à des vikings terrifiants. Ils doivent aussi utiliser des armes qui n'entravent pas leurs mouvements. Les gens qui vivent dans la raffinerie, eux, ont moins besoin de protection. Ils vivent dans un désert chaud. Leurs costumes sont donc plus légers, plus clairs. L'influence des costumes arabes est évidente : nous imaginons un monde futur. Tout nous est permis. Il faut seulement être d'une logique irréprochable. Tout doit paraître crédible.
Côté véhicules, nous nous en sommes aussi donnés à cœur joie : entre les buggies et les véhicules grues. Plus ils étaient délirants, mieux c'était !

Votre film, *Mad Max* a été d'abord classé « X » puis coupé de sept minutes dans la version exploitée en France. Comment avez-vous réagi en apprenant cela ?

Il est amusant de voir combien la censure varie d'un pays à l'autre. Je ne comprends pas. Il n'y a pas de sang giclant de tous côtés ou de têtes tranchées volant partout... Le monstre est en dehors de l'écran ! Je me suis demandé comment ils avaient pu couper ce film, enlever des images violentes qui n'y étaient pas. A part un plan de deux secondes, tous les effets violents ont été réalisés au montage. La violence de *Mad Max* est principalement psychologique. J'ai visionné la copie coupée et j'ai été désappointé. J'ai eu le sentiment désagréable que le public français avait été volé, trompé. Mais j'ai appris que vous avez maintenant une nouvelle attitude de la censure liée au changement de gouvernement. Il va lui falloir admettre les nouvelles idées. Le fait que le film soit distribué aujourd'hui est un premier pas. Je pense qu'il s'agit plus d'autocensure... Un film comme *Mad Max* ne débarque pas chez vous sur un écran de télévision. Vous avez décidé de voir le film en toute connaissance de cause. Vous vous êtes déplacés jusqu'au cinéma et vous payez pour entrer. C'est un choix. Vous choisissez de vivre cette expérience. Les gens n'entreraient pas dans la salle s'ils n'éprouvaient pas le besoin de voir ce genre de spectacle ! Les temps changent, les films changent. Les gens sont sensibles à un moment, ils le sont moins plus tard. C'est une question complexe, une question de cultures et de périodes... En fait, je ne me sens pas l'autorité suffisante pour donner une solution ou même juger de ce problème.

Ce qui a pu gêner les censeurs était que Max était un « flic » et qu'il tuait en uniforme pour se venger.

De ce point de vue *Mad Max II* n'aura aucun problème puisque Max n'est plus un « interceptor ». Juste un solitaire.

Dans le premier film, Max était un peu le shérif du *Train sifflera trois fois* ou Zorro, dans le second film, Max a quelque chose d'une légende qui meurt, d'un indompté qui dérive dans sa propre vie. Tout cela est très ancré dans les mythologies du western.

Le personnage a beaucoup changé. Dans le premier *Mad Max*, Mad était propre, rasé de près, avec un bel uniforme. Dans ce film, il a des cicatrices, une jambe raide et il est mal rasé. A la fin du premier film, il est un homme qui a définitivement perdu toute humanité. Il a été complètement vidé. C'est un survivant, rien de plus. Il n'a plus rien et déambule dans son paysage ravagé. Sa vie n'a plus de sens. Il refuse de croire qu'il est un être humain. Il sait qu'il doit survivre jour après jour. Sa vie n'a plus de sens. C'est ce que je montre au début du film. Mais peu à peu, il redevient un héros... un héros récalcitrant, mais un héros. Et il se met, sans vraiment en avoir conscience, au service d'une grande cause. Il aide le nouvel ordre à s'établir, sans être vraiment engagé dans ce combat. C'est là la fonction du héros ! Le schéma est classique : le héros veut se tenir à l'écart et il se trouve entraîné à jouer un rôle qu'il n'a pas souhaité et qui finit par le détruire. C'est la même chose pour un personnage comme Samson dans la Bible qui, en faisant écrouler le temple, se détruit lui-même, détruit ses ennemis et permet l'avènement d'un ordre nouveau.

Ne l'avez-vous pas trop « amoché » pour qu'il soit le héros de *Mad Max III* ?

Je ne sais pas s'il y aura un *Mad Max III*. Quand j'ai terminé *Mad Max I*, je me suis juré qu'il n'y aurait pas de *Mad Max II*. Et aujourd'hui... Donc, il ne faut jurer de rien. Je sais que je ne suis pas en position de dire « Ça suffit ». Je l'ai déjà dit, *Mad Max I* ne m'a pas satisfait. Si je devais me mettre une note, comme à l'école, je me donnerais 2/10 pour le premier, 7/10 pour le second. Je peux donc encore améliorer... Pas tout de suite. En fait, je n'en sais rien.
Entre les deux *Mad Max*, j'ai écrit trois scripts et j'ai l'intention d'en réaliser deux. L'un est une comédie. C'est un genre difficile pour lequel je ne me sens pas encore tout à fait prêt. En ce moment, je tourne pour la télévision un drame politique. En 1972, nous avons eu un gouvernement socialiste en Australie. Ils ont changé la politique du pays très rapidement. Ils ont arrêté l'engagement militaire au Vietnam, ils ont reconnu la Chine communiste, ils ont donné un grand essor à la production cinématographique... Enfin, un grand nombre de réformes se suivirent trop rapidement et créèrent de gros problèmes économiques. En 1975, le gouverneur général, qui représente la Reine, démissionna de ce gouvernement. La série que je réalise traite de tous ces événements.

Comment vous situez-vous par rapport à un cinéaste australien comme Peter Weir qui œuvre lui aussi dans le fantastique ?

En marge. En marge de tout ! Je me sens comme un marginal. Peter Weir a fait un film merveilleux, *Gallipoli* avec Mel Gibson la vedette de *Mad Max*. Mais le film n'est pas fantastique mais historique. C'est un cinéaste que j'admire pour sa sensibilité. Il est bien plus « gentil » que moi. Il est très européen dans son style. Moi, je me crois plus proche d'une tradition cinématographique américaine.
En Australie, il y a tout une gamme de cinéastes très différents mais très talentueux. Nous essayons d'être moins indépendants et de plus travailler en



étroite collaboration. Nous échangeons des idées et nous nous entraidons. Mais ce n'est encore qu'un début.

Vos films seront-ils toujours aussi mouvementés ?

J'ai beaucoup d'énergie et mon cinéma exprimera toujours, du moins je l'espère, cette énergie. Le public, et particulièrement les enfants, voit les choses très vite.. trop vite ! Si vous regardez des enfants manier un magnétoscope, leur manière de regarder un film est très instructive. Ils visionnent le film en accéléré et s'arrêtent sur les scènes qui les intéressent, les scènes d'action généralement. Je pense que les films d'aujourd'hui doivent être rapides. A moins qu'une scène ait besoin d'être lente et calme pour créer une atmosphère, l'information doit vous arriver très vite.

Cela veut-il dire que vos films sont une suite de scènes d'action, du cinéma en accéléré ?

Mes films, pour moi, sont solides. Il y a constamment du mouvement plutôt que de l'action à tout prix. Ce sont des mouvements. Je pense sincèrement que tous les films devraient être muets. Toutes les informations devraient être visuelles. Le film a besoin de son, pas de parlotes. On raconte son histoire avec des images, un montage et du son. Le mot « action » ne me plaît pas, je préfère « mouvement » ou « énergie ».

Vous avez gardé le même musicien que pour *Mad Max I*, Brian May.

Mais c'est une partition différente, totalement nouvelle. Nous avons travaillé différemment que sur *Mad Max I*. Brian May est installé à Melbourne. Comme nous avons tourné le film non loin de là, Brian a pu travailler en plus permanente collaboration avec moi. Nous nous rencontrions pour discuter des émotions, des scènes et de tout ce qui lui était nécessaire pour composer sa partition.



Il prenait des notes puis me téléphonait quelque temps plus tard en faisant raisonner des cordes de piano ou de violon dans l'appareil, tout en m'expliquant ce que ça donnerait une fois terminé. Quand, il ne pouvait pas jouer de la trompette, il me faisait la partition en se pinçant le nez. Tout ça était très surprenant, plein de bruits ahurissants. Comme je ne comprenais rien à ce que tout ça représentait, je le laissais faire... Pour le second *Mad Max*, Brian May travaillait très loin du lieu de tournage. Je lui ai envoyé le film enregistré en vidéo-cassette. Il a composé à partir de ça. Bien sûr, auparavant nous avons parlé du film et de ce que je voulais. Parallèlement à la vidéo-cassette, je lui ai aussi envoyé une cassette magnétophone où j'avais indiqué avec précision le genre de musique que je souhaitais pour chaque scène. Quelque temps après, je l'avais au téléphone et il recommençait ses bruits incongrus. Enfin, j'exagère, parce que je pouvais me rendre compte tout de même à quoi allait ressembler la bande musicale du film. J'aime beaucoup la musique de Brian May. Depuis *Mad Max I*, il est devenu un musicien très demandé.

Ne craignez-vous pas qu'un film comme *Mad Max* ne soit perçu que comme un divertissement, un feu d'artifices cinématographiques, rien de plus.

Pas du tout. Ça me flatte même. Mes films sont d'abord des plaisirs de l'instant. Les films vont de plus en plus être conçus ainsi. Un auteur américain, James Monaco, qui enseigne le cinéma à l'Université, a écrit un livre formidable intitulé « How to read a film » (« Comment lire un film »). Il remarque très justement qu'il y a deux sortes de drogues : les sédatifs et les stimulants. Dans les sédatifs, il place : la marijuana, le valium, l'alcool et la télévison. Parmi les stimulants, il cite : le rock'n roll, le sport, la cocaïne et le cinéma. Il me semble très juste que les films de cinéma soient quelque chose comme des grands huit. Au cinéma, il faudrait attacher sa ceinture de sécurité.

Votre conception du cinéma semble très voisine de celle de George Lucas.

Oui. J'en suis content parce que c'est quelqu'un d'important dans la production d'aujourd'hui.

Comment s'est fait votre rencontre avec Mel Gibson ?

Nous avions besoin d'un jeune acteur. Mel suivait les cours d'une école de théâtre, le National Institut of Dramatic Arts à Sydney. Il venait juste d'être diplômé. Je l'ai rencontré et lui ai fait passer un bout d'esai. Le résultat était tellement extraordinaire que je l'ai engagé immédiatement. Il n'avait pas beaucoup d'expériences au cinéma. Il avait juste joué, deux ans, auparavant dans un film pour adolescents, réalisé en 16 mn par Christopher Fraser, *Summe City*,. Dans *Mad Max I*, Mel n'avait pas à jouer beaucoup. Il intériorisait tout et avait relativement peu de choses à faire. Son texte ne devait guère faire plus de vingt lignes. Il marquait surtout par sa présence. Entre les deux *Mad Max*, trois ans se sont écoulés et la composition de Mel y a gagné. Mel Gibson est un acteur très intelligent. Avant *Mad Max II*, il a tourné *Gallipoli* de Peter Weir où il fait une création superbe. Pour *Mad Max II*, Mel était plus expérimenté et avait beaucoup plus confiance en lui. Il devient une vedette, en Australie. Il a un charme qui attire tous les gosses et les filles. Il a remporté, l'année dernière, une des deux principales récompenses australiennes décernées aux acteurs, pour un film intitulé *Tim*, réalisé par Michael Pate. Au Japon, *Mad Max* l'a rendu très populaire. On l'a surnommé le nouveau Steve McQueen. Il vient de signer un contrat pour trois films aux Etats-Unis avec Robert Stigwood, le producteur de *La fièvre du samedi soir*. Je sais qu'on lui a proposé de nombreux rôles proches de celui de Max l'intercepteur mais il les a tous refusés.

Avez-vous des projets, outre la série TV ?

Je prépare un film dont le titre est *Roxane*. C'est un mélodrame autour de deux jeunes filles. Mais je suis encore en train d'écrire le scénario.

Propos recueillis par
Evelyne Lowins et **Gilles Gressard**
(Trad. : Gilles Gressard)



CRITIQUE

Mad Max II ou « ces merveilleux fous roulants dans leurs drôles de machines »

Dans notre numéro 12, à propos de *Mad Max*, nous parlions de « jeu de massacre » ; cette suite (qui n'en est pas une au sens strict du terme, mais participe plutôt d'un « autre » film) vient illustrer avec plus de force encore l'expression. A cette idée, j'ajouterai celle d'un feu d'artifices de la violence, d'un spectacle de la cruauté brillamment et savamment orchestré par un maître de la cascade.

Si l'on tient à parler d'un « cinéma de l'action », c'est bien George Miller qu'il faut mentionner. Violence de la mise en scène (impact des plans rapides comme des coups de fouets), violence des thèmes traités (dans une constante audace meurtrière), tout se ressent ici comme un poing qui s'écrase sur votre nez, une gifle, un impact de ferraille. Mais cette fois, contrairement à la première, l'horreur n'y est plus seulement suggérée, contournée. Le sang gicle sur les vitres des pare-brises. Les boîtes crâniennes sont décollées par les boomerangs d'acier lancés par la main d'un jeune enfant et les bras qui tentent de les rattraper au vol sectionnés. La pudeur première s'est effacée devant une frénésie extravagante qui confine à la folie et que, seules, l'exagération et l'accumulation permettent de supporter.

Auteur d'un cours-métrage intitulé *Violence in the cinema - Part. I*, Miller a pratiqué la médecine avant de se tourner résolument vers le cinéma et, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il lui en reste quelque chose.

Transposer le quotidien dans un futur où l'accident d'exception deviendrait la règle, tel semble être le parti pris du réalisateur. Catharsis, cette représentation de la violence à la manière d'une bande dessinée pour adulte au cœur bien accroché ? Miller aimerait visiblement qu'il en soit ainsi. Au spectateur averti d'en juger. Nous ne nous prononcerons pas sur cet éternel problème, toujours et sans cesse posé, ne serait-ce que par la censure même. Censure souvent hésitante qui tranche à tort et à travers comme le cinéma d'horreur contemporain se met à dépecer les corps et à amonceller les membres mutilés. Sur le papier, auréolé de bulles, certes la chose passe beaucoup mieux ; mais c'est tout l'art de Miller de finir par nous faire accepter l'inacceptable, supporter l'insupportable.

Dans un désert qui rappelle « Les Culbuteurs de l'Enfer » de Zelazny se produisent des collisions que Ballard n'aurait reniées ni dans « Crash » ni dans « L'Ile de Béton », et l'essence reste la denrée la plus rare comme nous l'annonçait une nouvelle de Stephen King intitulée « Poids Lourds » (1).

Par dessus la bande dessinée, c'est toute une science-fiction littéraire qui transparaît, culture d'un Miller-scénariste qui ne doit pas manquer de mettre ses lectures au même niveau que l'action.

Après le chaos : une autre époque. Des documents d'actualité, mêlés aux flashes-back noir et blanc retraçant l'aventure du héros Max ; cette ouverture compte parmi les seuls moments d'accalmie du film. Dès lors, toute trace d'humanité tend à disparaître. Les personnages de Mad Max existaient encore. Si flics et voyous se mêlaient dans une confusion générale, Max, marié, élevait un enfant et un chien. Il prenait des vacances comme tout un chacun et se nourrissait normalement dans une Australie géométrisée par des autoroutes sans fin.

Aujourd'hui, ayant perdu par la violence des autres, femme, enfant, chien et meilleur ami, il erre dans un monde desséché, un désert semblable à une vaste poubelle, jonché de débris de fer, à la recherche de cette essence qui, plus que toute nourriture (du serpent « préparé » à la boîte pour chien), s'avère vitale. Au fur et à mesure du récit, il va retrouver un chien, un ami (l'homme à l'autogyre), un enfant (l'enfant sauvage qui s'accroche à ses basques) et une femme (la guerrière), pour voir de nouveau celle-ci expirer et le chien massacré.

Alors nous en venons à penser : les véritables acteurs de ce film ne sont-ils pas les véhicules ?

A deux ou trois, à quatre roues et plus, la seule condition étant qu'ils se déplacent, qu'ils bougent, et le plus vite possible. Qu'ils appartiennent au groupe des « bons » (les fuyards possédant l'oasis de l'ancienne raffinerie dont la porte est justement un car désaffecté aux vitres de miroir), ou des « méchants » (la bande d'Humungus), les personnages font corps avec leurs machines.

Pour plus bel exemple, prenons cet attelage aux deux figures de proues humaines, véritables pare-chocs de chair et d'os. Les plus primitifs (Wez) ne parlent quasiment pas et paraissent insensibles à la douleur (la flèche arrachée du bras dans un cri presque extatique). Ils hurlent, plus précisément ils vrombissent. Ils surgissent de la terre comme les automobiles à un carrefour. Ils bondissent, sautent littéralement, crissent devant l'adversaire.

L'être humain devient élément d'une mécanique, simple boulon. Par contre, la machine, fétichisée dans sa sophistication, prend corps et vie, quittant son rôle d'accessoire. Elle participe d'un univers de métal qui, sous toutes ses formes, a seul droit d'existence. Ce « métal hurlant », si couramment mentionné. Chair et fer judicieusement s'entremêlent, s'écrasent dans le sang ; un sang qui répond judicieusement exactement à la présence de l'essence. Lors des collisions, tous deux s'écroulent d'un même flux. Mais la perte de l'un dans ce contexte (« This is the valley of death ») reste plus grave que l'autre. Le fer l'emporte sur la chair. Le fer tordu se racommode, la chair déchiquetée se jette. « Tu n'est qu'une plaie vivante, Max » ; et pourtant, c'est lui qui reprendra le volant.

L'amour n'existe plus guère, tout comme la boîte à musique ; les cartes postales de vacances au soleil et le pistolet de grand-mère restent les vestiges du passé.

La jouissance de la vitesse et de la bataille l'a remplacé. Quelques couples par-ci par-là copulent sans la protection d'un toit dans le désert. C'est de préférence le viol que l'on prône. La caméra de Miller elle-même préfère caresser les carcasses de voitures aux corps de femmes. Quelques plans montrent avec amour les engrenages au repos. Mais c'est au cours de démentielles poursuites-batailles qui lui permettent d'exploiter sa vertigineuse technique qu'il les préfère.

Seul l'enfant revêtu de peaux de bêtes reste assimilé au jeune animal. Fétichisme, homosexualité, sadisme, les costumes de ces « Attila » punks en plein cœur de l'arène feraient baver d'envie les admirateurs de *Cruising*. Tout l'attirail de chaînes et de cuir est là, bien là, mais peu importe vraiment ce qu'il implique ou pas. *Mad Max II* justement, se laisse voir comme un gigantesque affrontement de cruels gladiateurs. Avant tout, il reste le jeu du cirque. Inoffensif ?... Nous l'espérons. Quoiqu'il en soit, génial.

Evelyne Lowins

(1) Trucks, publié dans Danse Macabre.

Australie 1981 - *Prod.* : Bryon Kennedy. *Réal.* : George Miller. *Prod. délégué* : Patrick Clayton. *Scén.* : Terry Hayes, Georges Miller et Brian Hannant. *Phot.* : Dean Semler. *Dir. art.* : Graham Walker. *Mont.* : David Stiven, Tim Welburn, Michael Chirgwin. *Mus.* : Brian May. *Son* : Llooyd Carrick. *Maq.* : Lesley Venderwalt. *Maq. spéciaux* : Bob McCarron. *Cost.* : Norma Moriceau. *Effets spéciaux* : Jeffrey Clifford. *Cascades* : Max Aspin. *Régisseur d'extérieurs* : Steve Knapman. *Asst. réal.* : Brian Hannant, Patrick Clayton. *Int.* : Mel Gibson (Max), Bruce Spence (Le Capitaine de l'hélicoptère), Vernon Wells (Wez), Emil Minty (L'enfant sauvage), Mike Preston (Pappagallo), Kjell Nilsson (Humungus), Virginia Hey (La guerrière), Syd Heylen (Le Bourru), Moira Claux (La Grande Rebecca), David Sligsby (L'Homme tranquille), Arkie Whiteley (La Fille Lascive), Steve J. Spears (le mécanicien), Max Phipps (Le Crapaud), William Zappa (le fermier), Jimmy Brown (le jeune blond), David Downer (le blessé), Tyler Coppin (la victime résistante), Max Fairchild (la victime consentante), Kristoffer Greaves (l'assistant du mécanicien), Guy Norris (le Mohawk à la griffe d'ours), Tony Deary (un Mohawk), Anne Jone & James McCardell (les amants), Kathleen McKay (la jeune femme). *Dist. en France* : Warner-Columbia. 94 mn. Couleurs.



Films sortis à l'étranger

Etats-Unis

Fiend
Réal. : Don Dohler. *Avec :* Don Leifert, George Stover.
• Second film (après *The Alien Factor*) du réalisateur Don Dohler établi à Baltimore et créateur des magazines « Cinemagic » et « Amazing Cinema », *Fiend* imagine un nouveau type de monstre : un démon capable de pénétrer et réanimer les cadavres ; habitant un corps mort qui ne lui appartient pas, il s'attaque aux êtres humains pour en absorber les substances génératrices de vie.

The Seduction (ex. : The Romance)
Réal. : David Schmoeller. « JJMM Inc. Production ». *Scén. :* David Schmoeller. *Avec :* Morgan Fairchild, Michael Sarrazin, Vince Edwards.
• Un tueur dément persécute une jeune femme. Celle-ci réagit en utilisant les mêmes méthodes que son bourreau...

Corée

Pee-Mak
Réa. : Doo-Yong Lee. « Yong Lee Prod. ». *Scén. :* Sam-Ryuk Yoon. *Avec :* Jee-Inn Yoo, Won Namgoong.
• Dans un village perdu dans les montages, le fils de Master Kang tombe subitement malade pour des raisons mystérieuses. Docteurs et exorcistes se succèdent à son chevet mais aucun n'est capable de sortir le jeune homme du coma. Une jeune exorciste survient un jour, annonçant à Master Kang qu'elle peut guérir son fils à condition qu'il renvoie les autres docteurs et sorciers. Elle découvre bientôt l'esprit qui hante la maison : c'est celui du gardien de Pee-Mak, lieu sacré, assassiné il y a plus de 20 ans par Master Kang lui-même.

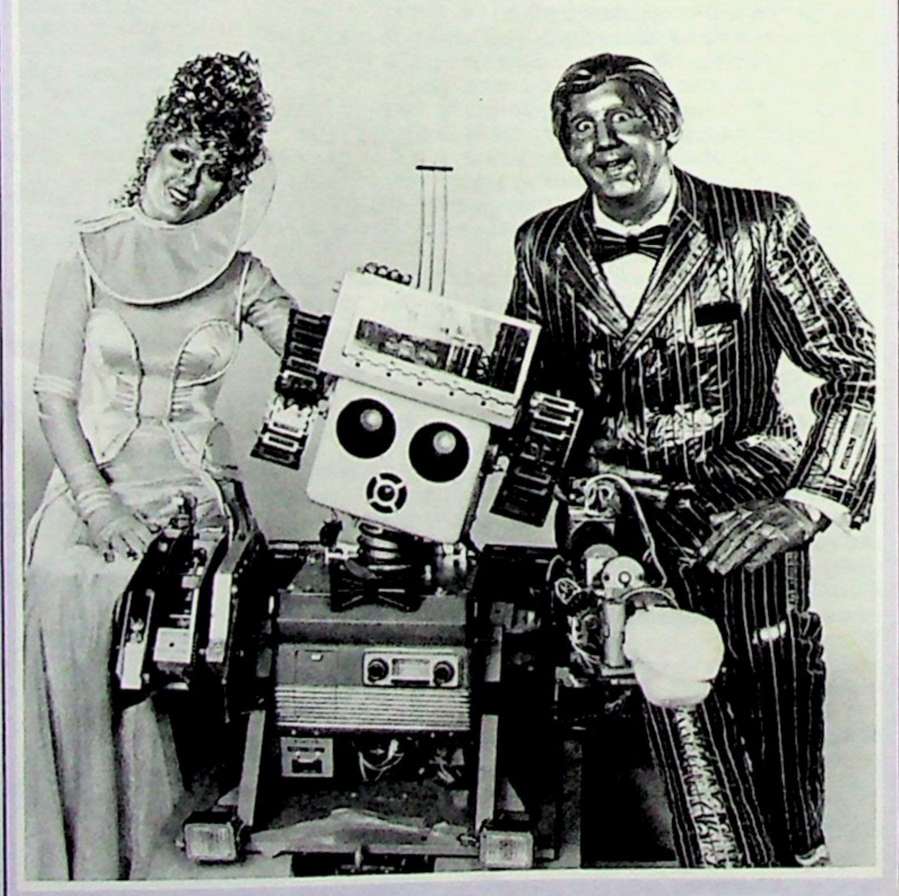
Espagne

Brujas magicas
Réal. : Mariano Ozores. « Jose Frade Producciones ». *Scén. :* Jose Antonio Millan. *Avec :* Andres Pajares, Azucena Hernandez, Antonio Ozores.
• Ce volet, le 4e d'une série de films ridiculisant les mythes du cinéma fantastique, se moque de la sorcellerie et des inquisiteurs.

El carnaval de las bestias
Réal. : Jacinto Molina. « Hori Kikaku/Dalmata Film ». *Scén. :* Jacinto Molina. *Avec :* Paul Naschy, Azucena Hernandez, Lautaro Muma.
• Cette co-production hispano-japonaise est un thriller d'épouvante où abondent les scènes d'horreur et de cannibalisme.

Viaje al mas alla
Réal. : Sebastian d'Arbo. « D'Arbo Prods ». *Scén. :* Sebastian d'Arbo. *Avec :* Narciso Ibanez Menta, Ramiro Oliveros.
• Film à sketch dans la tradition Amicus, produit, écrit et réalisé par le prof. d'Arbo, célèbre parapsychologue espagnol. Ce dernier s'est inspiré de faits troublants mais, selon lui, véritables : maisons hantées, réincarnations, possessions, etc.

Aqua (Bernadette Peters) et Val (Andy Kaufman) et leur « enfant » Phil (« Heart beeps »).



En tournage, le nouveau film ambitieux de Don Coscarelli (« Phantasm »), produit par Sylvio Tabet : « The Beastmaster ». ▶



Illustration pour « Knight », de Walter Hill.

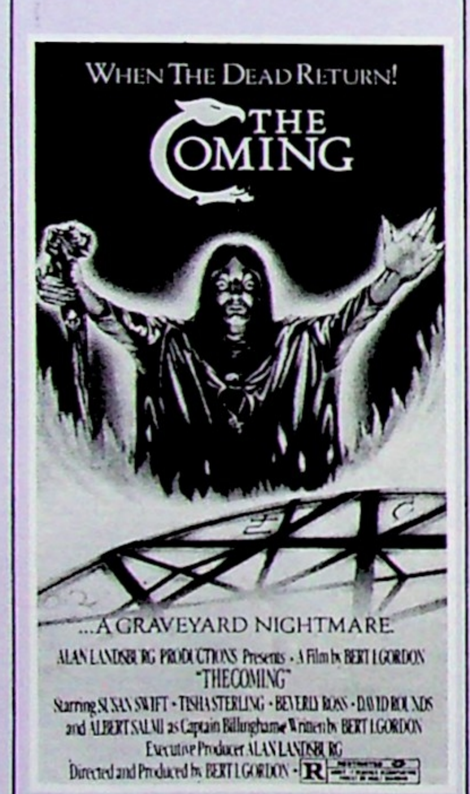


Japon

Kagero-za
Réal. : Seijun Suzuki. « Nippon Herald Films ». *Scén. :* Yozo Tanaka, d'après le roman de Kyota Izumi. *Avec :* Yusaku Matsuda, Michiyo Ogusu, Katsuo Nakamura.
• A Tokyo, en 1926, un jeune écrivain fait la connaissance d'une femme étrange dont il tombe éperdument amoureux, mais cette idylle l'amènera à vivre d'incroyables expériences.

Pologne

The War of the Worlds - Next Century
Réal. : Piotr Szulkin. « Unité Perspektywa/Filmpolski ». *Scén. :* Piotr Szulkin. *Avec :* Roman Wilhelmi, Krystyna Janda, Jerzy Stuhr.
• Pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, des habitants de la planète Mars débarquent sur Terre : ceux-ci se comportent comme des monstres égoïstes et cruels, assoiffés du sang des hommes.
La télévision présente l'arrivée de ces extra-terrestres comme une grande



chance pour l'humanité, et lance une vaste campagne d'opinion pour favoriser un soi-disant volontariat, qui est en fait un prétexte pour que la population donne son sang aux martiens.
Iron, un journaliste, tente de se rebeller contre cette situation. Pour se venger, la police kidnappe sa femme, espérant ainsi qu'il retournera dans le droit chemin.
Peu à peu, la situation prend une tournure dramatique : la donation de



« Les secrets de l'invisible » (« the Unseen »).

sang est maintenant présentée comme un devoir patriotique. Iron, révolté par l'indifférence de la population, comprend que la seule manière efficace de résister aux Martiens est de devenir aussi brutal et sanguinaire que ceux-ci.

URSS

Tcherez Ternii K Sviozdam (A travers les ronces vers les étoiles)
Réal. : Richard Victorov. *Scén. :* Richard Victorov, Kir Boulytchev. *Avec :* Elena Metiolkina, Nadejka Sementsova, Vadim Ledogorov.
• Notre planète dans un avenir éloigné. Au cours d'un voyage dans l'espace, des cosmonautes ramènent sur Terre une extra-terrestre quelque peu mystérieuse, Nia, venant de la planète Dessa où elle a visiblement vécu un drame. Les terriens, accompagnés de Nia, se précipitent alors au secours de cette civilisation en péril.

Films terminés

Etats-Unis

Creepshow
Réal. : George A. Romero. « Laurel Production ». *Scén. :* Stephen King, d'après son roman. *Avec :* Adrienne Barbeau, Hal Holbrook, Fritz Weaver.
• Fidèle à ses habitudes, c'est à Pittsburgh et dans ses environs que s'est déroulé le tournage du nouveau film de George A. Romero (une seule exception toutefois pour une séquence ayant lieu sur une plage du New Jersey).
Dans la tradition de la bande dessinée, *Creepshow* regroupe 5 histoires d'épouvante écrites par Stephen King, reliées entre elles par des publicités et autres éléments originaux rappelant par leur conception le « comic book », avec prologue et épilogue.
Sans se sacrifier une nouvelle fois au « gore » et au carnage des *Zombi,*

Vendredi 13 et *Maniac* qui ont établi sa renommée, Tom Savini a conçu des maquillages surprenants.
Malgré l'échec financier de *Knightriders* qui fut précipitament retiré de l'affiche au terme de deux semaines d'exclusivité (Artistes Associés refuse d'ailleurs de distribuer le film en France), Richard P. Rubinstein, le producteur attitré de Romero, n'a pas hésité à investir $ 8 000 000 dans *Creepshow*, budget énorme qui sera pourtant dépassé par les $ 17 000 000 jugés nécessaires à la réalisation de *The Stand* (paru sous le titre « Le Fléau » aux éditions Alta). Du roman-fleuve de Stephen King, Romero envisage une adaptation de 2 h 45 !
Creepshow sortira au tout début de l'été aux Etats-Unis. Il devra affronter au box-office deux concurrents de taille, sur les écrans à la même période : *Poltergeist* de Tobe Hooper, écrit et produit par Steven Spielberg, et *The Thing* de John Carpenter.

Flicks
Réal. : Peter Winograd. « Triple Features Prods ». *Scén. :* Peter Winograd, David Hurwitz, Larry Arnstein, Lane Sarasohn. *Avec :* Martin Mull, Betty Kennedy, Pamela Sue Martin, Joan Hackett.
• Film à petit budget se composant de 3 épisodes satiriques de 30 minutes et d'un dessin animé. Trois sketches délirants concoctés par les auteurs de « Saturday Night Live » (une émission de télévision très célèbre outre-atlantique) et de *The Groove Tube* (passé inaperçu en France sous le titre *Faites le avec les doigts) :*
— « House of the Living Corpse », sur le thème de la maison hantée,
— « Star Station 2110 », parodie de SF dans le style *Flash Gordon*,
— « Phillip Alien » où un ersatz de Humphrey Bogart se trouve confronté à un insecte d'une autre planète.
Le dessin animé (assez proche des « Tom et Jerry ») est également une parodie des « cartoons » hyper-violents des années 40-50. Réalisé par Kirk Henderson, il a nécessité 6 mois de travail pour une durée de 4 minutes et demi sur l'écran.

Canada

Death Bite
Réal. : William Fruet. « Cinequity Corp. ». *Avec :* Peter Fonda, Oliver Reed.
• Film d'horreur où il est question de serpents particulièrement repoussants et vénimeux, réalisé à Toronto pour $ 6 000 000 avec des effets spéciaux de Dick Smith.

Italie

Lady Frankenstein
Réal. : Mario Bianchi. « Cinevidéo 80 ». *Avec :* Antonella Prati.
• Combinant comédie, érotisme et épouvante, ce film (existant en 2 versions), se déroule dans un vieux château appartenant à une certaine Lady Frankenstein, hotesse très spéciale qui réserve à ses invités un traitement bien particulier.

Panic
Réal. : Tonino Ricci. « Europea Distribuzione Film/Nuova Galassia Film ». *Avec :* Janet Agren, David Warbeck, Franco Ressel.
• Film riche en suspense situé dans un futur proche où les inventions humaines engendrent monstres et destruction.

Films en tournage

Etats-Unis

Friday the 13 th, Part 3
« Paramount ».
• Alors que *Star Trek 2* et *Grease 2* arrivent en fin de tournage et que l'on nous annonce un *Airplane 2* pour Noël 82, Paramount a déjà retenu la date du 13 août 82 pour sortir la troisième partie de *Vendredi 13*, dernier chapitre de la série, réalisé cette fois-ci en 3-D (relief).

Italie

The Lady of the Sea
Réal. : Stefano Rolla. « Idea IntÆ/ Natmas Pictures/Mediterranean Facilities ». *Scén. :* Stefano Rolla, Silvia Napolitano.
• Un étudiant en archéologie et son professeur d'université sont entraînés par l'excentrique Professeur Miller dans une incroyable aventure au large de l'île de Malte où ils découvrent une cité sous-marine peuplée de créatures étonnantes mi-homme, mi-poisson.
Réalisateur et auteur du scénario, Stefano Rolla a déjà été remarqué au 2e Festival International de Cattolica du Film de Mystère avec *Carlotta*. Il participe également à une émission de la télévision italienne intitulée « Perche ? » (Pourquoi ?) qui traite des civilisations (comme celle de l'île de Pâques) aujourd'hui disparues.
Les extérieurs de *The Lady of the Sea* se déroulent de la Mer Rouge à New York, Malte, Tunis et Rome. Ennio Morricone écrira la musique.

Films en production

Etats-Unis

The Hunger
Réal. : Tony Scott. « MGM ». *Scén. :* James Costigan, d'après le roman de Whitley Strieber.
• Après *Wolfen*, précédent ouvrage de Whitley Strieber adapté au cinéma, *The Hunger* (qui sera aux vampires ce que *Wolfen* fut aux loups-garous) va bientôt devenir un film. Son héroïne, une jeune vampire, a traversé les siècles sans prendre une ride grâce au sang humain dont elle se nourrit. Il n'en est malheureusement pas de même pour les personnes avec lesquelles elle souhaiterait, par amour, partager l'immortalité. Une doctoresse poursuivant des recherches sur le sang pourrait bien alors lui être d'un grand secours...
MGM, acquéreur des droits, prévoit un budget de $ 7 000 000 à $ 10 000 000 pour ce film d'épouvant qui sera mis en scène par le frère de Ridley Scott. Bien que l'accord ne soit guère définitif, Dick Smith a été pressenti pour la réalisation des maquillages et effets spéciaux.
Pour l'interprétation, les noms prestigieux quoiqu'inattendus de Catherine Deneuve, David Bowie et Susan Sarandon devraient venir compléter l'affiche. Début de tournage prévu pour mai à New York et en Angleterre.

The Serpent's Orb
« Group I ».
• Alors que *The Sword and the Sorcerer* n'est toujours pas sorti sur les écrans, une suite est actuellement en préparation.

Films en projet

Etats-Unis

Congo
« Fox ». D'après le roman de Michael Crichton.
• La recherche d'un artefact d'une valeur inestimable enfoui au fond d'une mine de diamants de l'ancienne cité de Zinj est à la base d'un scénario qui rappelle étrangement celui des *Aventuriers de l'arche perdue*, puisqu'il est dit que la nation entrant en possession de cet artefact acquérera d'extraordinaires pouvoirs... Mais la cité est la propriété d'une tribu de singes particulièrement dangereux pour l'homme. Amy, un gorille élevé dans un centre expérimental américain est envoyé dans la cité pour retrouver l'artefact.

Raiders of the Lost Ark 2
Réal. : Steven Spielberg.
• C'est en Chine, ouverte depuis peu à l'occident, que George Lucas et Steven Spielberg envisagent de tourner la seconde partie des *Aventuriers...* si les accords avec Pékin se concrétisent. Mais le premier tour de manivelle n'est pas prévu avant le début 83 !

The Return of Norman
« Picture Striking Company ». *Scén. :* Gary Travis, Michael January.
• Derrière ce titre (provisoire) se cache... la suite de *Psychose* dont le tournage est prévu dans le courant de l'année, dès que les problèmes de copyright auront été éclaircis. En effet, Universal et Robert Bloch (l'auteur du roman) détiennent toujours les droits de l'original mis en scène par Hitchcock. L'action se situe de nos jours en Californie où Norman Bates réussit à s'échapper de l'asile psychiatrique au terme de 20 ans d'incarcération. Anthony Perkins, contacté pour la réalisation, a répondu affirmativement mais Jamie Lee Curtis a refusé le rôle-vedette...

Informations recueillies par
Gilles Polinien



« Au confluent de la poésie, de la violence et de l'angoisse, un des sommets de l'art de Brian MAY ».

Disque 33 tours stéréo en vente à nos bureaux : 50 F. Expéditions : 8,50 F de port (pas de contre-remboursement).
PUBLI-CINÉ 92, Champs-ÉLYSÉES 75008 PARIS







MAD MOVIES

CINE-FANTASTIQUE

Dossiers, analyses, interviews, critiques... et tout un tas de photos en couleurs.

PAR CORRESPONDANCE (et si vous ne le trouvez pas en kiosques): Joindre un chèque libellé et adressé à la librairie **MOVIES 2000 - 49, rue de La Rochefoucauld 75009 PARIS.**

Au sommaire du N°20: Les films de l'Espace (**Star Wars, Alien, Superman, Star trek,** etc.) 48 pages: 15 francs.

Au sommaire du N°21: Les films de l'Age d'or anglais (**Hammer Films,** etc.), Dossier R. Freda. 52 pages. 15F.

Au sommaire du N°22: Dossier Lucio Fulci (12 pages), **Mad Max 1** et **2,** le tournage d'**Halloween II,** et toute l'actualité. Un numéro de **48** pages et 8 en pleines pages couleurs. 18F.

ACTUALITE MUSICALE

• A l'honneur : Survivor (Le survivant d'un monde parallèle) de Brian May - DSD 1

Le prix que lui a décerné l'Association Miklos Rozsa France lors du 11e Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction a donc été, comme nous l'annoncions dans notre précédente rubrique, à l'origine de la sortie en France de la musique de *Survivor*, film dont on attend d'ailleurs le retour sur les écrans en mai ou juin prochain, après une première apparition en décembre - apparition trop brève si l'on en juge par le succès mérité qu'il a remporté. Précisons qu'il s'agit-là de la première édition française d'une musique de Brian May (*Patrick, Mad Max, Harlequin, Thirst*) et, actuellement, de l'unique édition de cette musique dans le monde.

La maquette du disque, réalisée dans les studios du Crear-Ceris directement à partir des masters intégraux de l'enregistrement, reproduit fidèlement, et dans l'ordre du film, les différentes séquences musicales contenues dans celui-ci, et présente la partition dans son intégralité. Réhaussée par la qualité d'un pressage « classique » et d'une pochette soignée, cette édition est donc d'ores et déjà une pièce de collection conforme à ce qu'attend tout collectionneur - et qu'il trouve si rarement par ailleurs.

La musique de Brian May pour *Survivor* est sans nul doute une des meilleures composées par lui à ce jour. Elle s'ouvre sur un générique d'un lyrisme plein de douceur et de poésie, dont n'est toutefois pas absente, s'introduisant progressivement, une légère pointe de mystère, voire d'inquiétude. Elle ne tarde pas, dès la fin du Main Title, à prendre des allures sombres confirmées par la linéarité ascendante du thème de Hobbs — le seul leitmotiv véritablement discernable de la partition, pour des raisons aussi évidentes que justifiées, et dont les apparitions prennent chaque fois une intensité dramatique d'une rare justesse — tandis que la jeune femme regarde l'aéroport plongé dans la nuit. Cette concentration autour du personnage féminin, plus nette que dans le film, apporte bien cette seconde vision de l'image, pour ne pas dire cette « troisième image » située au confluent de la photographie et du son, si chère aux grands compositeurs du cinéma. Dans le prolongement intervient aussitôt le caractère lourd et angoissé des scènes du décollage (Take off) dans lesquelles, en contrepoint d'une image où tout paraît normal, Brian May fait peser toutes les prémisses de la tragédie qui va se jouer. La musique, avec un leitmotiv secondaire qui réapparaîtra, soit plus lent, quand Keller revit la catastrophe, soit tel quel, quand il pénètre dans le hangar (affrontant pour la seconde fois son destin : bel effet de construction dramatique !) contribue largement, malgré l'apparente absence d'action, à faire de cette scène une de celles dont l'impact émotionnel est le plus puissant, par le seul jeu de l'atmosphère sonore.

La suite de cette partition ne déçoit jamais : elle mêle — grâce à l'appui discret et judicieusement dosé du synthétiseur — les échos mystérieux et l'horreur de Ghost Girl, Terror in the Woods, Scarey Bit in the House, Back at Wreck, Keller Enters Hanger, à la violence de certaines de ces mêmes séquences ou encore de la catastrophe (Crash) ou de Throat Slit, pour atteindre, comme il se devait, son paroxysme lors du dénouement (Final Confrontation and Burning). A l'instar du film, le finale « boucle la boucle » : tandis que l'image revient aux enfants, que ceux-ci reprennent leur jeu — tout comme le temps reprend son cours ? — nous retrouvons le thème du générique, allégé de la légère tension qui l'imprégnait initialement.

C'est de la première à la dernière note du très beau travail, qui confirme ce dont nous ne pouvons plus douter désormais : à travers une écriture très personnelle, la musique de cinéma a trouvé en Brian May un de ses nouveaux maîtres.

• Heavy Metal (Métal Hurlant) d'Elmer Bernstein - Asylum Records 5E-547

Passée bien discrètement à côté de l'édition des musiques hard-rock du film, la partition symphonique conçue par Bernstein pour ce film est un chef-d'œuvre du genre et a heureusement fait, elle aussi, l'objet d'un disque. Il suffit de l'entendre pour retrouver le style épique qui avait fait la splendeur des *Dix Commandements* — ressuscitée il y a peu dans *Zulu Dawn* et, plus récemment, quoiqu'à un degré légèrement moindre, dans *Airplane*. Comme on pouvait s'y attendre, l'Heroic Fantasy est ce qui a le plus magistralement inspiré Bernstein, et le disque en est le reflet avec, sur les douze extraits proposés, quatre tirés de l'histoire de Den, et cinq de l'épisode final de Taarna. A noter également la remarquable musique de la séquence des bombardiers. Riche et puissante à souhaits, la musique de *Heavy Metal* mêle tour à tour les généreux élans des thèmes, que soutiennent la variété de l'orchestration, la présence, à point nommé, des chœurs et la précision de la direction orchestrale. Lyrique et grandiose : telle est la dernière œuvre cinématographique d'Elmer Bernstein. A l'heure où les conditions financières du cinéma n'offrent plus toujours matière à ce type d'inspiration, le dessin animé vient soudain apporter sa providentielle luxuriance, et on ne peut que louer les créateurs de l'œuvre qui, tout en offrant une large place à la musique moderne, ont eu parallèlement l'intelligence de faire appel à un des vétérans de la grande tradition hollywoodienne. Une façon de prouver qu'ils avaient très bien su situer les différents pôles de leur film, comme le démontre également l'image, et ce pour notre plus grand plaisir !

• La Guerre du Feu, de Philippe Sarde - RCA PL 37581

Ce doit être, si bon nous semble, la première fois que nous accordons de l'importance dans ces lignes à Philippe Sarde : le tout est de savoir ce qu'on défend. Or cette fois, après tant de « musiquettes » et de transparences faussement symphoniques, Sarde a su se distinguer, composer une musique qui, même si elle peut paraître par moments contestable, porte son poids d'images, d'idées, de travail, bref : de conscience et d'émotion cinématographiques. Alors, immédiatement, la question revient à l'esprit, quand on compare, pour ne prendre que ces deux exemples, ce qu'a fait Delerue pour le récent *True Confessions* et ses compositions pour le cinéma français, quand on compare le Sarde habituel avec cette *Guerre du feu* presque 100 % étrangère pour ce qui est des capitaux, en un mot quand on compare deux des principaux versants du cinéma occidental — le français et l'anglo-saxon : que se passe-t-il ? Suffit-il de passer la mer pour trouver l'inspiration ? Bizarre théorie dont nous nous défierons bien... Répondre serait d'autant plus long que la question recule à l'infini : pourquoi J.-J. Annaud, après avoir vu les Oscars hollywoodiens saluer ce que la France n'avait pas même su sortir dignement *(La victoire en chantant)*, a-t-il dû aller chercher Outre-Atlantique le financement de *La guerre du feu ?* etc. En un mot, pourquoi répondre : les faits parlent d'eux-mêmes. La musique de Sarde pour le film d'Annaud est de loin sa meilleure à ce jour : elle est souvent splendide, qu'elle se veuille grandiose, violente ou émouvante. Qui plus est, elle est riche et variée — il suffit d'écouter le thème d'amour pour s'en rendre compte — toutes qualités qu'on ne soupçonnait guère jusqu'alors chez ce compositeur, à quelques rares et brèves approches près. On peut certes déplorer quelques sonorités un peu anachroniques (Le village des hommes peints, par exemple), anachroniques parce que trop typées par ailleurs, car il est manifeste que l'anachronisme est présent dans un tel sujet dès lors qu'apparaissent la polyphonie et l'orchestre symphonique, mais de façon plus discrète sous leurs formes habituelles. Et cette fois, proclamons-le franchement : si *La Guerre du feu* est présent aux Césars, alors Philippe Sarde méritera largement la récompense !

Mais ce disque ne doit pas nous faire oublier qu'il n'est que l'un des titres de la collection de musiques de films lancée récement par RCA sous le label Ciné-Music, et dont l'importance et la qualité sont indéniables : à côté de disques d'un intérêt discutable, sauf pour des fans, comme *42e Rue* (BL 13891), le déjà ancien *Bye Bye Birdie* (NL 37539) ou encore *Padre Padrone* (d'Egisto Macchi)/*Allonsanfan* (de Morricone) (NL 33207), on notera par contre avec plaisir les rééditions de *Sacco et Vanzetti* (NL 33206) et *Il était une fois dans l'Ouest* (NL 33203), tous deux de Morricone — venues nous rappeler à point nommé que les thèmes ressassés à l'époque sur les radios n'étaient pas, il s'en faut de beaucoup, le meilleur des partitions : quelles pures merveilles, dans l'orchestration et le jeu de la partie vocale et de la partie instrumentale, que la ballade de Sacco et Vanzetti et le finale de *Il était une fois dans l'Ouest*, comparés aux si pâles Here's to You du premier et Thème du second. Si pâles, mais si commerciaux...

Et puis, autres fleurons de cette collection dont on doit attendre beaucoup, *81/2* de Nino Rota (NL 33210) et surtout le classique chef-d'œuvre d'Ernest Gold, *Exodus* (NL 13872). Enfin, les amateurs retrouveront avec plaisir les chansons et mélodies d'*Arthur* de Burt Bacarah (WE 351), dont le thème principal, chanté par Christopher Cross, est présent, non sans raison d'ailleurs, sur toutes les ondes, et se replongeront avec le même délice dans l'ambiance composite de *Ragtime* (Elektra 5E-565, diffusé par WEA Filipacchi : WE 3 5 1) : la musique conçue par Randy Newman pour le film de Milos Forman est variée, bien typée, et fort bien imprégnée de l'atmosphère historique dans laquelle baigne le film : celle-ci ne s'en trouve bâtie qu'avec beaucoup plus de conviction, incluant par moments des élans lyriques qui ne manquent point d'émotion.

Bertrand Borie

OFFRE SPECIALE « L'ECRAN FANTASTIQUE » :

Tout abonné actuel qui apportera à la revue un nouvel abonné recevra deux affiches couleurs grand format au choix parmi les titres suivants : « La Maison qui Tue », « L'Enterré Vivant », « Lâchez les Monstres », « La marque », « La Tombe de Liégéia », « L'Ile du Dr Moreau », « Le Cercle de Sang », « Dunwich Horror », et « Le Masque de la Mort Rouge » (voir notre numéro 20, page 64).

Prière d'indiquer votre nom et adresse : ....
....
....

Nom et adresse de l'abonné : ....
....
....

Abonnement : France Métropolitaine : 6 numéros : 95 F
Europe : 105 F. Autres pays (par avion) : nous consulter.
Je souscris ce jour un abonnement à l'ECRAN FANTASTIQUE, à partir du prochain numéro. Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition ». 92, Champs-Elysées - 75008 PARIS.

OFFRE SPECIALE « L'ECRAN FANTASTIQUE » :

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE L'ECRAN FANTASTIQUE :

1 *Dossiers :* Le 6ᵉ Festival de Paris. Frankenstein. *Entretiens :* Christopher Lee, Edouard Molinaro.

2 *Dossiers :* Peter Lorre. La guerre des étoiles. *Entretiens :* George A. Romero, Milton Subotsky, David Cronenberg.

3 *Dossiers :* E.C. Kenton. L'invasion des profanateurs de sépulture. *Entretien :* Gordon Hessler.

4 *Dossiers :* Le Prisonnier. Abbott & Costello et le fantastique. *Entretien :* Kevin Connor.

5 *Dossiers :* Le 7ᵉ Festival de Paris. Edward Cahn. R.L. Stevenson. *Entretien :* Steven Spielberg.

6 *Dossiers :* Wills O'Brien. Dwight Frye. *Entretiens :* Paul Bartel, Jeannot Szwarc.

7 *Dossiers :* Lon Charney Jr. Conrad Veidt. *Entretiens :* Brian de Palma. Dan O'Bannon.

8 *Dossiers :* Star Crash. Lionel Atwill. *Entretiens :* Luigi Cozzi, Caroline Munro.

9 *Dossiers :* Le 8ᵉ Festival de Paris. Jules Verne à l'écran. *Entretiens :* Werner herzog, J.L. Moctezuma.

10 *Dossiers :* Moonraker. Les 1001 nuits. La Fiancée de Frankenstein. *Entretiens :* Ralph Bakshi, Lewis Gilbert.

11 *Dossiers :* Le magicien d'Oz. Georges Franju. Rod Serling. *Entretien :* Ridley Scoot.

12 *Dossiers :* Le 9ᵉ Festival de Paris. *Entretiens :* Ray Harryhausen, Piers Haggard, Nigel Kneale.

13 *Dossiers :* L'Empire contre-attaque. Star Trek. John Carpenter. *Entretiens :* Irvin Kershner, Robert Wise.

14 *Dossiers :* Le trou noir. *Entretiens :* Nicholas Meyer, William Lustig, Charles Kaufman.

15 *Dossiers :* Superman 2. Flash Gordon. *Entretiens :* Colin Chilvers, Michael Hodges, Terry Marcel, Alexandro Jodorowsky.

16 *Dossiers :* Le 10ᵉ Festival de Paris. Les effets spéciaux de l'Empire contre-attaque. *Entretiens :* Lucio Fulci, Robert Powell.

17 *Dossiers :* New York 1997. Le choc des titans. Vincent Price. *Entretiens :* John Landis, Ernest Borgnine, Donald Pleasence.

18 *Dossiers :* Les effets spéciaux de Star Trek. Le voleur de Bagdad. *Entretiens :* Desmond David, Michael Powell, Roger Corman, Miklos Rozsa.

19 *Dossiers :* Peter Cushing. Cannes 81. *Entretiens :* Ruggero Deodato, David Cronenberg.

20 *Dossiers :* Outland. Les effets spéciaux de Hurlement. *Entretiens :* Ray Harryhausen, David Hemmings, Joe Spinell, Oliver Stone.

21 *Dossiers :* Les loups-garous à l'écran. Les effets spéciaux d'Altered States. *Entretiens :* Roy Ashton, Jean Marais.

22 *Dossier :* 11ᵉ Festival de Paris. Vincent Price à Paris. Les Aventuriers de l'Arche Perdue. *Entretiens :* Lucio Fulci, Harrison Ford.

23 *Dossier :* Le Cinéma Fantastique Australien. Conan. Wolfen. Mad Max 2. *Entretien :* George Miller.

Nº 1 à 21 : l'exemplaire 17 F.
Nº 22 et suivants : l'exemplaire 20 F.
Frais de port : France : 1,50 F par exemplaire
Europe : 2,60 F par exemplaire
Commandes : MEDIA PRESSE EDITION
92, Champs Elysées 75008 PARIS

Suite de la page 27

Sarah Jane Smith, interprétée par Elizabeth Sladen, et une nouvelle race de « vilains », les féroces Sontarans. C'était également la première histoire à se dérouler dans le passé de la terre depuis les jours de Patrick Troughton !

Mais l'épisode crucial, attendu par tous les fans, était bien sûr celui qui allait marquer la transformation de Jon Pertwee : *« Planet of the Spiders »*. Dans cette aventure, nous découvrons que la Planète Métébélis 3 est dirigée par des araignées intelligentes — et de taille respectable — venues en même temps que des colons humains, qui sont maintenant leurs esclaves, sur la planète. Par l'intermédiaire d'un groupe d'étudiants en parapsychologie, les Araignées ont établi un contact avec la terre et projettent de la conquérir. Mais la grande Araignée, monstre à la taille véritablement gigantesque, a d'autres plans : ce qu'elle cherche, c'est le cristal ramassé par le docteur dans le passé de Métébélis 3 et donné à Jo Grant. Ce cristal lui permettra d'atteindre la toute-puissance. Le docteur, suivant les conseils de son Mentor, un ancien Time Lord du nom de K'anpo retiré au Tibert, ramène le cristal sur Métébélis 3, sachant qu'il provoquera une réaction en chaîne qui détruira les Araignées. Au cours de celle-ci, son corps est baigné par des radiations mortelles et il est mourant quand il revient sur terre. Le brigadier et Sarah sont impuissants à le sauver quand K'anpo apparaît et provoque une troisième régénération qui altère les traits du docteur, effaçant ceux de Jon Pertwee pour les remplacer par ceux de... Tom Baker !

Le quatrième Docteur : Tom Baker

Doctor Who est probablement la seule série où le personnage entier du héros puisse changer totalement sans affecter la popularité du feuilleton. Jon Pertwee avait été immensément populaire, et malgré le succès des deux précédentes « régénérations », le risque était grand que les fans n'acceptent pas son successeur et se détournent de *Doctor Who*.

Les pressions exercées par la presse qui avait entre-temps appris la nouvelle du départ prochain de Pertwee n'arrangeaient pas les choses. La nouvelle équipe, appelée à succéder au tandem Letts-Dicks fut constituée de Philip Hinchcliffe, producteur qui avait une longue expérience de la télévision, ayant travaillé plusieurs années pour ATV, et de Robert Holmes, script editor, créateur des Nestènes, des Autons et des Sontarons. Restait à trouver un docteur... De nombreux acteurs, connus ou non, furent considérés, mais sans succès, jusqu'à ce que Bill Slater, directeur du département feuilletons de la BBC, suggère le nom de Tom Baker. Contrairement à Hartnell, Troughton et Pertwee, Baker n'était pas un nouveau venu dans le domaine du fantastique et de la science-fiction...

Né en 1934, Baker entama sa carrière d'acteur à l'âge de 15 ans, en étant admis à l'Abbey Theatre en Irlande. Pour des raisons diverses, il quitta le métier, entra dans les ordres, fut engagé par l'armée et, après plusieurs années mouvementées, retrouva son premier amour en 1968 au sein de la compagnie du théâtre d'York. Définitivement fixé sur son choix de métier, Baker fut remarqué par Sir Laurence Olivier qui le prit dans la compagnie du national théâtre, où il resta pendant près de trois ans, jouant dans *The Merchant of Venice*, *The Idiot*, *A Woman Killed with Kindness* et *The National Health*. La grande occasion se présenta quand, toujours sur une suggestion de Laurence Olivier, Tom Baker fut contacté par le producteur Sam Spiegel pour prendre le rôle de Raspoutine dans le célèbre film *Nicolas and Alexandra*, rôle qui lui valut les louanges de la critique. Menant de front une carrière théâtrale (*MacBeth*, *Troilus and Cressida*, *The Trials of Oscar Wilde*) et cinématographique (*Pasolini's Canterbury Tales*, le *Vault of Horror* produit par l'Amicus), Baker commença également à travailler pour la télévision, jouant dans la comédie de Bernard Shaw *« The Millionaires »* et dans la pièce de James *« The Author of Beltraffio »*. Mais ce fut par dessus tout sa prestation extraordinaire dans le film de Ray Harryhausen *The Golden Voyage of Sinbad*, où il tenait le rôle du Magicien Koura, condamné à épuiser son pouvoir et sa vie en quête de la Fontaine de Jouvence, qui attira l'attention de Barry Letts et de Terrance Dicks. Bizarrement, quelques années plus tard, Patrick Troughton devait, à son tour, jouer dans un film de Harryhausen, *Sinbad and the Eye of the Tiger*, le rôle du Sorcier Melanthius !

L'interprétation de Tom Baker devait, au moins à ses débuts, rappeler un peu celles des trois docteurs l'ayant précédé : il est parfois rusé et emporté comme Hartnell, parfois doux et distrait, comique et farceur comme Troughton, parfois dynamique et brave comme Pertwee. Homme d'action (son interprétation suit en cela les normes posées par Jon Pertwee) il est aussi doué d'un prodigieux sens de l'humour, qui n'est pas sans rappeler celui du second docteur. Le sourire de Tom Baker, toujours comparé à celui du chat du Cheshire dans « Alice au Pays des Merveilles », ses yeux incroyablement bleus, ses cheveux bouclés, tout cela contribue à faire revenir dans *Doctor Who* une dimension qui avait été un peu oubliée durant l'ère Pertwee : celle de l'humour au second degré. Non que la période du troisième docteur ait été dénuée d'humour, bien au contraire, mais celui-ci ne s'exerçait pas envers le docteur (mais plutôt aux dépens de ses compagnons) ou l'Univers dans lequel il évoluait. Avec Baker, le docteur devient un personnage souvent très drôle, mais jamais bouffon et le monde qui l'entoure fait parfois preuve du même sens de l'absurde qui caractérisait les meilleurs moments de *The Avengers* ou... *Monty Python !* Tom Baker, comme Patrick Troughton, adopta dès la première histoire de la douzième saison, un costume excentrique : chapeau mou, veste de daim et surtout — symbole qui devint désormais et est toujours celui associé aujourd'hui au personnage du docteur — une extraordinaire écharpe de laine de plusieurs mètres !



Le Docteur (Tom Baker) et Romana (Lalla Ward) sur la planète des Daleks (« Destiny of the Dalek »).

« J'adore jouer le rôle d'un héros du samedi après-midi », déclara Baker, « et j'adore jouer celui du docteur en particulier. Le rôle n'est ps vraiment un rôle de composition à part entière car il ne se développe pas fondamentalement. Le docteur *est* et reste tel qu'il est. Il n'est pas, et ne sera jamais concerné par l'amour, la violence, la soif du pouvoir etc. En ce sens, le rôle est plutôt limité pour un acteur : le docteur est essentiellement bon, un héros ! Par conséquent, l'acteur qui l'incarne doit travailler dans le cadre de ces contraintes et s'efforcer d'être inventif, d'être amusant et excitant pour le public d'une façon qui est différente de celle utilisée dans des rôles plus conventionnels ».

De fait, après une saison durant laquelle il hésita un peu sur la note exacte à donner à son rôle, Baker introduisit un style particulier, campant un docteur à la nature imprévisible, vêtu, comme nous l'avons vu, de manière non-conventionnelle. Le quatrième docteur utilise son intelligence supérieure et son expérience pour résoudre les crises qu'il rencontre, mais également son charme indéniable (par opposition à l'autorité ou à la compétence qui faisaient la force de Pertwee) pour conquérir ses alliés potentiels. Les poches quasiment sans fond de son manteau, un peu comme le Tardis, contiennent les merveilles de l'univers : on a vu le docteur en sortir des gadgets scientifiques, des trognons de pommes, des jouets, son journal (s'étalant sur 500 ans), l'omniprésent sac de « jelly babies » (une gourmandise britannique) et le tournevis sonique aux utilisations infinies !

Le 28 décembre 1974, la BBC annonçait fièrement : « Aujourd'hui, Tom Baker reprend le manteau de *Doctor Who !* ».

La douzième saison s'ouvrit sur une histoire de Terrance Dicks, *« Robot »*, qui opposait Sarah et Harry Sullivan (Ian Marter) d'Unit à un groupe de mégalomanes contrôlant un robot géant. L'aventure la plus remarquable de la saison fut très certainement *« Genesis of the Daleks »* de Terry Nation, dans laquelle nous découvrions les origines des terribles créatures de Skaro, et l'histoire du monstre qui les créa, détruisant sa propre race par la même occasion : Davros !

De nouvelles séries d'aventures galactiques

La treizième saison (1975/76) et la quatorzième (1976/77) sont l'œuvre du team Hinchcliffe-Holmes. Ayant redéfini le format de *Doctor Who* comme comprenant moins d'aventures se déroulant sur terre, plus d'action, plus d'humour, moins de « monstres » connus, Hinchcliffe et Holmes se lancèrent dans la création d'aventures galactiques, vaguement reliées entre-elles par les déplacements erratiques du Tardis, au cours desquelles le docteur allait affronter un monstre d'anti-matière, un dieu égyptien, le cerveau réincarné d'un ancien Time Lord, un monstre végétal etc. La Quatorzième saison marque la consécration de leurs efforts pour faire de *Doctor Who* une série pour-adultes-aussi. Plusieurs fois déjà, les estimations d'écoute de la BBC avaient placé la série dans les « 20 Premières », c'est-à-dire attirant plus de 12 millions de téléspectateurs. Avec la quatorzième saison, l'heure de diffusion de *Doctor Who* est retardée à 18 heures (ce qui lui permet de toucher un public plus étendu), Sarah Jane Smith est remplacée par Leela (Louise Jameson), une primitive vêtue — légèrement — de peaux de bêtes. Plus agressive, plus sexuellement attirante, Leela

permet à *Doctor Who* d'arriver à une audience de plus de 14 millions de spectateurs en fin de saison ! La qualité des scénarii allant croissante, il n'est pas étonnant que *Doctor Who*, avant *Star Wars*, capte l'immense audience du public des fans de science-fiction. L'une des histoires de cette saison, « *The Deadly Assassin* », devait même provoquer certains remous parmi les fans. Seule histoire dans laquelle le docteur n'a pas de compagnon (nous sommes entre Sarah et Leela), elle est la première à se dérouler entièrement sur Gallifrey, la planète des Time Lords. Un tel cadre se devait de provoquer des commentaires, beaucoup de fans pensant, non sans raison, que dérober aux Time Lords l'aura de mystère qui les avait enveloppés jusqu'alors serait détruire une partie du charme de la série. De surcroît, « *The Deadly Assassin* » présentait une nouvelle version du Maître, au corps ravagé, étant arrivé au bout des 12 régénérations permises aux Times Lords. Dans cette aventure, peuplée d'intrigues de cour, de sinistres complots et illustrée d'un brillant combat mental entre le docteur et l'assassin dans un paysage créé par eux-mêmes au sein d'un ordinateur, notre héros réussit à sauver sa planète des machinations de son immortel ennemi ! Malgré quelques inconsistance, « *The Dealy Assassin* » est non seulement une histoire fascinante mais aussi de la SF de la plus haute cuvée. La description de la société des Time Lords, à la fois sophistiquée et décadente, n'est pas sans rappeler les romans de Michael Moorcock. Si celle-ci a pu déplaire à certains fans, elle n'en reste pas moins captivante.

La 15e saison : celle du changement

La quinzième saison (1977/78) fut celle du changement. Changement de producteur : Graham Williams remplaçant Philip Hinchcliffe ; changement de script editor : Robert Holmes passant la main à Anthony Read, et enfin changements dans les effets spéciaux avec l'introduction de la technique de superposition d'images photographiées sur fond bleu. Côté scénarii, le changement le plus remarquable était l'introduction du premier compagnon non-humain : K-9, le robot canin ! Présenté au public dans « *The Invisible Enemy* », K-9, inventé par Ian Scoones du département effets visuels de la BBC, est un ordinateur mobile à forme canine (d'où son nom !). Jugé grotesque par certains fans, cette trouvaille, qui précède R2-D2, remporta un certain succès auprès du public en général et, en conséquence, la décision fut prise de donner au robot canin un statut de compagnon permanent. La dernière histoire de la saison, « *Invasion of Time* », nous conte le retour du docteur sur Gallifrey pour sauver sa planète, cette fois des griffes des féroces Sontarans ! Celle-ci nous révèle maints détails supplémentaires sur le monde des Time Lords, et se clot avec le départ de Leela, qui choisit d'épouser l'un des gardes de Gallifrey. Le docteur découvre alors, non sans surprise, que K-9 désire « rester avec sa maîtresse ». Le Tardis parti, nous pensons voir un docteur triste d'être ainsi déserté par ses compagnons, mais non : d'un des nombreux placards du Tardis, notre Time Lord émerge, poussant une caisse marquée « K-9 modèle No.2 », et affichant son célèbre sourire à la chat du Cheshire ! L'émotion qui nous étreignait l'instant d'avant est peu à peu remplacée par un sentiment de joie et de jubilation, tellement le sourire de Tom Baker est contagieux ! C'est cela le miracle de *Doctor Who* !
La seizième saison est mémorable, et ce pour plusieurs raisons. Diffusée de septembre 1978 à février 1979, elle vit la réalisation de la 100e histoire de *Doctor Who* (« *The Stones of Blood* ») et du 500e épisode de la série ! Quel autre feuilleton, et surtout de science fiction, peut se vanter d'un tel record, qualitatif ou quantitatif ? Ce dut être le sentiment de Graham Williams et d'Anthony Read car ils concoctèrent pour celle-ci une suite de six histoires qui, pour la première fois dans l'histoire de *Doctor Who*, n'en formaient qu'une : la quête cosmique de la Clé du Temps, entreprise par le docteur et sa nouvelle assistante, une « Time Lady » du nom de Romana (Mary Tamm), sur l'ordre du Gardien Blanc pour sauver l'univers du chaos et restaurer la balance cosmique (on voit ici l'influence des concepts de Michael Moorcock). Après de multiples aventures, le docteur et Romana reconstitueront la Clé, qui était divisée en six segments, et sauveront l'univers. Pour échapper au Gardien Noir, serviteur du chaos, le docteur doit fuir dans l'univers, abandonnant au Tardis le contrôle de ses mouvements. Pour la première fois, les compagnons du docteur n'étaient pas humains : K-9 un robot et Romana une Time Lady. Malgré ce facteur, la seizième saison connut un immense succès auprès des spectateurs. Mary Tamm, peu satisfaite de son rôle, décida cependant d'abandonner *Doctor Who* en fin de saison. Utilisant le vieil artifice de la régénération, son corps, torturé par les serviteurs du Gardien Noir, changea d'apparence et l'actrice Lalla Ward reprit le personnage.



Alan Lake, astronaute immortel en quête de la Toison d'or (« Underworld »).

Un nouveau « Script Editor »

La dix-septième saison (1979/1980) fut la dernière du producteur Graham Williams. Au cours de celle-ci, le nouveau script editor fut le remarquable Douglas Adams, bien connu aux Etats-Unis comme en Angleterre pour sa célèbre comédie de Science-Fiction, *The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy* qui fut, successivement, un feuilleton radio (BBC 2), un disque, un livre, une pièce de théâtre et une série TV (BBC encore) ! Douglas Adams ramena les terribles Daleks et leur créateur, Davros (« *Destiny of the Daleks* »). Il fut aussi responsable de la première histoire *Doctor Who* jamais tournée hors d'Angleterre. Celle-ci, intitulée « *City of Death* », eut l'honneur de se dérouler à Paris. John Cleese, des *Monty Python*, y tenait un second rôle. La dix-septième saison dut malheureusement être interrompue à cause d'une grève à la BBC, et la dernière histoire, « *Shada* », également dûe à la plume d'Adams, fut annulée.
La dix-huitième saison (1980/1981) vit l'arrivée d'un jeune et dynamique nouveau producteur, John Nathan-Turner, précédemment connu pour avoir produit *All Creatures Great and Small*, l'une des séries les plus brillantes de la BBC. *Doctor Who* souffrait alors de la concurrence de *Buck Rogers*, programmé à la même heure par une chaîne concurrente. Nathan-Turner n'hésita pas. Décidant de « revamper » l'image de *Doctor Who*, il fit recomposer un générique plein d'effets spéciaux « à la *Star Wars* », et améliora considérablement la réalisation du show qui devint en tout point d'une qualité égale aux meilleures séries américaines. Ce « revampage » ne s'arrêta pas là : Nathan-Turner avait bien d'autres, plus importants, projets pour *Doctor Who*...



Davros, créateur des Daleks (« Genesis of the Daleks »).

C'est en effet au cours de la dix-huitième saison que le format du programme fut le plus radicalement modifié : disparition de Lady Romana (Lalla Ward, qui interprétait le rôle, épousa Tom Baker peu de temps après), disparition de K9, arrivée de nouveaux compagnons : le jeune Adric (Matthew Waterhouse) et deux ravissantes jeunes filles, Tegan (Janet Fielding) et Nyssa (Sarah Sutton), retour du personnage du « Master », cette fois interprété par le satanique Anthony Ainley et, surtout, annonce à grand renfort de publicité du départ de Tom Baker !
Après sept années passées à jouer le rôle du docteur, Tom Baker désirait explorer de « nouveaux horizons ». Cela coïncidait parfaitement avec les objectifs de Nathan-Turner. Ainsi, à la fin de la dernière histoire — magistrale — de la saison, écrite par le script editor Chris Bidmead, (« Logopolis ») Tom Baker, victime d'une chute mortelle manigancée par le Master, se « régénérait » pour devenir... Peter Davison.
Jeune acteur britannique, blond, enjoué, Peter Davison était connu pour son interprétation de Tristan dans *All Creatures Great and Small* (dont, rappelons-le, Nathan-Turner avait été le producteur). Pour la première fois, le docteur allait être incarné par un acteur non seulement populaire, mais déjà bien connu pour un autre rôle.
Cela ne semble pas troubler la popularité de *Doctor Who* qui poursuit avec la dix-neuvième saison (1981/1982) sa carrière populaire. Le succès est toujours au rendez-vous, même si la BBC a désormais changé l'immuable créneau du samedi après-midi par une programmation bi-hebdomadaire. Histoires relevant de la SF la plus sophistiquée, merveilleux effets spéciaux, continuité avec le passé (les Cybermen reviennent au cours de cette saison), *Doctor Who* a tout cela. Ce qui explique sans doute qu'après 19 ans d'existence, il continue à traverser l'espace-temps dans sa Cabine Téléphonique, là où bien d'autres ont échoué.
Le futur de *Doctor Who* est, comme son héros, illimité !

Jean-Marc Lofficier

La seconde partie de notre dossier comprendra une étude des conditions techniques de réalisation du *Doctor Who* ainsi qu'un entretien avec Terrance Dicks.

THEATRE FANTASTIQUE

« MOMMA'S » OU « L'OPERA DE L'IMPOSSIBLE »

« Faire rêver le public... »

En décembre dernier s'est tenu à Paris un événement exceptionnel dans le domaine du théâtre, mais aussi du fantastique. L'Australie, pays et continent dont la fertilité artistique n'a pas fini de nous surprendre, nous a offert plusieurs représentations de l'« Australian Puppet Theatre ». Les amateurs de fantastique au sens large n'ont eu pratiquement aucune information quant au caractère très particulier de cette pièce qui explore aussi bien le domaine du merveilleux que ceux de l'onirisme et de l'épouvante. Pendant 90 mn, les spectateurs suivent l'évolution d'un pantin de taille humaine, sorti comme un diable d'une boîte, manipulé et ramené — tel « Pinocchio » — à la vie par des personnages étranges entièrement vêtus de noir et dont, souvent, seules les mains sont visibles. Cette poupée, couvée par des créatures géantes et monstrueuses (les « Momma's ») fera l'apprentissage de toutes les expériences que rencontre l'homme dans le cycle de la vie. Ce parcours est orchestré tout au long du spectacle par un acteur étrange et immobile, installé sur un échafaudage à une dizaine de mètres au-dessus de la scène et qui semble tirer les fils de tout ce petit monde magique.
Le sous-titre « Opéra de l'Impossible » ne trahit en rien le caractère de la pièce où évoluent des chauve-souris vampires tandis que sont utilisés tous les artifices possibles et imaginables : déplacements à grande vitesse de décors géants, objets qui se meuvent et volent dans tous les sens, spots dantesques qui balaient le public médusé, bruitages inquiétants, etc...
Mais le fantastique naît également souvent de l'attitude même des personnages : les « Mommas », ou les serviteurs-zombis, ou encore cette petite marionnette vivante pour laquelle on se prend d'affection.
Le spectacle fait parfois référence au cinéma fantastique, en particulier au film de Lang *Le Cabinet du Dr Caligari* avec ce savant mélange de décors irréels et d'automates inquiétants, plus encore au théâtre oriental Kabuki, ou au théâtre noir de Prague.

Le climat général est assez triste puisqu'on a l'impression de plonger dans un monde mort où les seuls accents de gaieté proviennent d'une chanteuse de beuglant personnifiée par une marionnette assez cocasse. Par ces chansons, elle est d'ailleurs le seul personnage du spectacle à parler.
Cependant, même si « Momma's », en particulier, dans les séquences où intervient la petite poupée (dont la vie ne tient qu'à un fil tendu par ce personnage absurde au chapeau-claque, immobile sur son « pigeonnier »), provoque nombre de gorges nouées parmi les spectateurs, chaque séquence émouvante est vite balayée par un éclat de rire, un coup de théâtre effrayant ou amusant. Cette richesse constante d'idées, de moyens (4,5 tonnes de matériel pour mener à bien cette entreprise), d'émotions a, chaque soir, coupé le souffle aux spectateurs.
Pourtant, le véritable « miracle » réalisé par cette troupe dirigée par Nigel Triffit va bien au-delà de toutes ces considérations esthétiques : il s'agissait de faire pénétrer le public dans un autre monde, un autre univers où l'espace-temps est différent du nôtre ; les acteurs-automates se déplacent à l'accéléré ou au ralenti, des pans de décors apparaissent comme par enchantement pour s'élever dans le ciel du théâtre tandis que nous sommes bercés par une musique céleste — ou, suivant certaines séquences du rêve, infernale ! — signée King Crimson, Stravinsky, Brian Eno...
Tout comme pouvait l'être en matière d'épouvante, le « Grand-Guignol » en son temps, la troupe de l'« Australian Puppet Theatre » a créé un précédent : une expérience nouvelle et démente qui emprunte au cinéma et à la littérature, quant à son inspiration, à la musique et aux arts graphiques en ce qui concerne le climat, mais aussi à l'Opéra pour tout ce qui a trait aux structures mêmes de ce spectacle poétique qui dépasse les limites du théâtre ou des spectacles visuels en général. A chaque instant, il est fait appel à l'imagination de chacun. En ce sens, « Momma's » est encore bien plus que le spectacle le plus beau et le plus fou jamais apparu sur une scène française, c'est une méthode de nutrition pour l'esprit et le rêve qui sommeille en chacun de nous... une thérapeutique fantastique — et de charme — pour les années 80...

Robert Schlockoff

Spectacle présenté au Palais des Glaces à Paris, du 2 au 27 décembre 1981.





Marie, l'égérie de « Ici Paris » nouveau groupe de twist français.

DISCO-SANG

« Bienvenue à mon cauchemar... »

Les rapports souvent étroits entre le rock et le cinéma fantastique ne constituent pas en soi un phénomène nouveau. Bien avant *Rocky Horror Picture Show* ou les opéras rock de Argento orchestrés par Goblin sévissaient des grappes de petits Roger Corman qui, dès le début des années 60 produisaient des films de série où des orchestres de rock'n roll rencontraient des « teenage werewolves » ou des extra-terrestres débiles.
On a même vu Gene Vincent en combinaison d'astronaute chanter « Spaceship to Mars », une chanson écrite il y a bien longtemps par notre ami Milton Subostsky ! Déjà à cette époque, certains chanteurs s'étaient fait une spécialité de se comporter comme des êtres venus d'ailleurs, ainsi Screaming Lord Sutch et son rock'n roll vaudou. Alice Cooper est donc bien loin de faire figure de précurseur !
Encore une fois, et on en a ici la preuve, le rock tout comme les films de Fulci est bien l'œuvre de Satan — ou d'une divinité extra-terrestre — et à ce titre, il n'est que temps de lui rendre hommage dès à présent dans les colonnes de l'E.F.
Aujourd'hui, nous opérons un décollage tranquille vers les sphères du space-rock, également appelé « rock planant », musique créée au milieu des années 60 avec des groupes tels Pink Floyd, Soft Machine, King Crimson...
En ce temps-là, un groupe de transfuges grecs faisait sensation en France : les Aphrodite's Child composé entre autres de Demis Roussos, qui s'est dirigé vers la voie que l'on connaît et *Vangelis* dont il sera question ici. Le groupe se sépare à la fin des années 60 après avoir enregistré un disque somptueux, *666*, au climat biblique et fantastique et qui est surtout l'œuvre de Vangelis. Par la suite, de nombreux albums de Vangelis sont gravés dans les années 70, en particulier la musique du film *L'Apocalypse des animaux* de F. Rossif et le disque *China* qui vient d'être récemment réédité (Polydor 360-2310 658). Vangelis a cette double particularité d'être un maître en matière de synthétiseur et de saisir (et de profiter) de toutes les finesses de cet instrument popularisé finalement depuis peu en France, et de savoir jouer à la perfection de tous les instruments, ayant toujours à l'esprit une capacité de renouvellement constant dans son inspiration. *China* en est un parfait exemple : à partir d'un thème précis, la philosophie perçue en Chine (le Tao, le Yin et le Yang...), Vangelis crée un climat sonore qui oscille entre l'épouvante-panique, avec une véritable batterie de synthés menaçants et de percussions orientales, et une musique vertigineuse qui entraîne l'auditeur bien loin de sa chaîne hi-fi. « The Long March » qui dépeint la marche de 10 000 km de l'Armée Rouge, au-delà de son tempo mécanique, psychotique jusqu'à l'obsession, laisse ainsi toutefois planer des pointes lyriques d'espoir tandis que « Hymalaya » qui se veut un reflet des impressions ressenties par Vangelis de cette chaîne de montagnes, et qui est sans doute la « pièce maîtresse » de l'album, semble présager à chaque nouvel accord la menace invisible du... Yeti ! Sans aucun doute, c'est en plein fantastique que l'on se trouve plongé à travers les disques de Vangelis.
L'un des grandes passions de ce dernier, c'est la musique de film. A l'écoute de *Chariots of Fire* (Les Chariots de Feu — Polydor 365), on ne peut qu'être stupéfait que si peu de producteurs aient fait appel à ce magicien qui à travers ce disque et en particulier le thème principal, « Titles », parvient à faire élever aux plus farouches détracteurs du sport d'équipe dont je suis, cet art à une dimension quasi-spatiale : ses orchestres de synthétiseurs semblent porter les pieds de ces coureurs de marathon auxquels le film rend hommage tels des voiliers sur l'océan. En d'autres temps, et se seraient-ils rencontrés, un réalisateur comme Kubrick n'aurait pas hésité à lui confier ses ballets de vaisseaux spatiaux.
Depuis peu, Vangelis fait parfois équipe avec Jon Anderson, ex-chanteur du groupe « Yes » et tout récemment est sorti un nouveau 30 cm du tandem, The Friends of M. Cairo (Polydor 2441 188) dont le thème principal est un somptueux et mélancolique hommage aux thrillers des années 30 : apparaissent ainsi, au milieu des crissements de pneu, salves de mitraillettes et sirènes de police concoctés par Vangelis, des héros tels James Cagney, Edward G. Robinson. On a même l'immense plaisir de retrouver la voix délicieusement pleurnicharde de Peter Lorre : « Can you make us an offer that we can't refuse ? » (remember *The Maltese Facon* ?). Hélas, les merveilleuses coulées de synthé de Vangelis qui recréent par exemple, les craquements majestueux du Mayflower dans « State of Independance » sont gâchées par la voix rosâtre et sinistre dans sa délicatesse de Jon Anderson dont les textes simplistes limitent l'épanouissement sur ce disque de sa musique. Les créations de Vangelis se suffisent déjà amplement à elles-mêmes, nous aurons d'ailleurs bientôt l'occasion de revenir sur ce musicien puisque sera prochainement éditée la musique du film *Blade Runner*. La rencontre de la musique de Vangelis et du cinéma de SF sera sans doute l'un des grands événements musicaux de l'année...
Et si on changeait totalement de registre ? Parlons « français », parlons de « Ici Paris » qui, non content d'être un des fleurons de notre culture populaire est dorénavant devenu le nom d'un nouveau groupe de french rock dont vient de sortir un maxi 45 t : « Twist à Paris/La Fusée de ton retour » (Gaumont Musique 752 812). Parmi les musicos de « Ici Paris », on trouve un petit-fils de colon britannique échappé d'une île peuplée d'anciens dieux et dont le roi était un tigre, un guitariste transylvanien, et la croquante Marie dont les petits yeux font déjà chavirer ses héros dont Boris Karloff, auquel le groupe rend hommage avec « Amon Ra » (cf. *The Mummy*). « Ici Paris » est d'ailleurs dévoué corps et âme au cinéma d'épouvante des années 30 et à la Hammer. Et musicalement, de quoi s'agit-il ? Tout simplement d'un groupe de twist maniaque où Wanda Jackson, après la Foire du Trône et avant une séance au « Brady », aurait trouvé le temps de graver quelques chansons avec les Blue Caps. Un disque sain, réjouissant, sans autres prétentions que de faire danser avec humour, ce qui, convenez-en, constitue actuellement en soi un exploit !

Robert Schlockoff

Le sottisier du fantastique

In « Télérama » n° 1669 (9 janvier 1982) :

« (...) Auréolé par une interdiction de quelques mois, pour violence excessive, et un Grand Prix du Festival Fantastique de Paris, *Mad Max* est un produit bien filmé (c'est-à-dire « à l'épate » et bien monté (c'est-à-dire « à l'esbrouffe ». Moyennant quoi, le spectacle est constamment inepte, putassier au possible, et moralisateur comme il n'est pas permis ».

Pierre Murat

Jadis traité avec le plus profond mépris par la grande presse (à l'exception du « Parisien Libéré » !) et la plupart des revues de cinéma (à l'exception de « Positif »), le Cinéma Fantastique, depuis l'avènement de festivals cinématographiques spécialisés, a droit à quelque considération journalistique dans notre beau pays. Il n'empêche que le concert d'ânes qui sévissaient voici encore dix ans, ne s'est pas stoppé pour autant. Que l'on nous comprenne bien : il ne s'agit pas, ici ou ailleurs, de défendre systématiquement tous les films fantastiques, ni même d'être toujours d'accord sur les titres (il suffit de se reporter à notre tableau de cotation pour noter les différences de goût de chacun d'entre nous) ; nous pensons, simplement, qu'un film fantastique a droit à autant d'égard que n'importe quel autre film. Nous ne supportons ni l'injustice, ni la mauvaise foi, et encore moins la grossièreté. Or, certains journaux, sous la plume de certains journalistes, se complaisent régulièrement dans cet état d'esprit déplorable.

C'est pourquoi nous avons décidé de sévir à notre tour (quitte à être les premières victimes de cette mini-rubrique, mais au moins nous saurons reconnaître nos erreurs !), et nous invitons les lecteurs intéressés à nous envoyer les plus belles « perles » et « inepties » trouvées dans leurs journaux locaux ou nationaux respectifs !

CINEFLASH

COCKTAIL fantastique organisé par la librairie parisienne « Cosmos 2000 », en janvier dernier, au cours duquel fut attribué un prix littéraire à Robert Silverberg. A cette occasion a été publié un très intéressant annuaire des « 100 principaux titres de la science-fiction » (17 rue de l'Arc de Triomphe, 75017 Paris).

SUCCES sans précédent pour la sortie parisienne de *Mad Max* : 150 000 entrées en 1[re] semaine ! Scandale : contre toute attente, le film est exploité dans une version amputée de 25 scènes ou plans, soit au total 191,50 m de pellicule en moins (environ 7 minutes). La plupart des scènes y perdent toute leur signification. Espérons qu'un jour prochain, il sera possible de découvrir *Mad Max 1* dans sa totalité, et craignons pour l'avenir de *Mad Max 2*, encore plus violent. Si la censure continue ses méfaits, l'organisation d'un comité de protestation s'avérera nécessaire.

METZ 82 : 7[e] Festival de la SF et de l'Imaginaire. Tous renseignements : B.P. 4046 57040 Metz Cédex. Tél. : (8) 776.91.00 Poste 414 (*du 21 au 27 avril*).

ORBITES : nouvelle revue littéraire de SF/fantastique, animée par Daniel Riche et Gérard Klein, publiée aux Nouvelles Editions Oswald, spécialisées dans ce domaine. Attendue avec impatience...

Illustrations : Nous remercions tout particulièrement pour la documentation mise à notre disposition les services de presse de : Artistes Associés, C.I.C., Emi, Warner-Columbia, Orion, U.G.C., Parafrance, Planfilm, B.B.C. ainsi que MM. Jean-Marc Lofficier, Robert Blalack, Jean-Marie Mazeou, et Alan Jones.

PETITES ANNONCES

Les petites annonces de l'Ecran Fantastique sont gratuites et réservées à nos abonnés.

RECHERCHE en super-8 couleurs sonore, v.o., Halloween *et* Phantasm. *Vends disques de films fantastiques (titres sur demande). J.M. Cosquéric, 13, rue de Paris, 93380 Pierrefitte.*

RECHERCHE films de longs métrages en 16 mm et 35 mm. J.M. Desmet, 32, rue Romain Rolland, 59150 Wattrelos.

VENDS disques neufs, bandes sonores originales des films suivants : Suspiria, Les frissons de l'angoisse, Patrick, Zombi *et* **Contamination.** *Renzo Soru, 127, bd de Charonne, 75011 Paris. Tél. : 370.55.29.*

CHERCHE correspondant(e) s du même âge (17 ans) s'intéressant au cinéma fantastique. Bernard Routié, 22, avenue Jean-Constans, 34500 Béziers.

RECHERCHE les revues « Starlog », « Fangoria », « Cinéfantastique » à prix décents. Faire offres chiffrées à : Jean-Charles Gaudin, Maison familiale, 85480 Bournezeau.

DESIRE correspondre avec fans de films de James Bond 007, en vue d'échange ou d'achat de documents. Stéphane Jouault, 140, avenue Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux.

ACHETE films d'épouvante S-8 sonore. Omar Amrouche, 88, av. de Brazza, A 229, 93230 Romainville.

« Pour toute information concernant le « Commando des Morts Vivants », s'adresser à VIP VIDEO CLUB FRANCE, 41, rue du Colisée, 75008 Paris - Tél. : 562.55.09.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à adresser avec le règlement correspondant à :
MEDIA PRESSE EDITION
92, Champs-Elysées, 75008 PARIS - Tél. : 562.03.95

Nom de l'abonné(e) :

....

Adresse :

....

....

Code Postal .... *Ville* ....

Je souscris ce jour un abonnement à **L'ECRAN FANTASTIQUE,** à compter du prochain numéro.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition »
Abonnement : France Métropolitaine : 6 Nos : **95 F**
Europe : 105 F. Autres pays (par avion) : nous consulter

Anciens numéros : N° 1 à 21 : 17 F l'exemplaire
N° 22 et suivants : 20 F l'exemplaire.

Frais de port : France : 1,50 F par exemplaire
Europe : 2,60 F par exemplaire.
Autres pays (par avion) : nous consulter.

Pour toute demande de renseignements, joindre une enveloppe timbrée.

CADEAU
à tout abonné (e)
Un magnifique poster couleurs
(format : 40 × 55)
réalisé par W SIUDMAK
(joint à l'envoi du premier numéro)



Diffusion : Messageries Lyonnaises de Presse.
Composition : Compo 60
Imprimerie de Compiègne. Dépôt légal : 1[er] trimestre 1982.

AU PLUS PROFOND DE L'HORREUR !

LE COMMANDO DES MORTS VIVANTS

A l'est des Antilles, un petit bateau s'échoue sur une île apparemment déserte; ses passagers vont être précipités au plus profond de l'horreur.



Le commando des morts vivants : avec Peter Cushing, John Carradine et Brooke Adams.

Disponible dans tous les VIP Vidéoclubs.

edifrance


GAULOISES
Blue Way
GAULOISES
BLUE WAY
FILTRE
FILTRE
P COULON
GAULOISES BLUE WAY
20 CIGARETTES FILTRE